

СПЕЦВЫПУСК
GUIDES
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
DIABLO II
THIEF II:
METALAGE
+
Bonus:
THIEF GOLD
MISSIONS
STARLANCER
BABILON 5



Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "БУКА" предоставляет уникальную возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенные временем хиты.





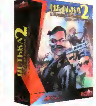
ВАНГЕРЫ (1 CD; actian/adventure)
Цена:
Box 330 руб. **Код 109**



Волшебный Сундук (1 CD; игры для детей)
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 110**



Русская Рулетка 2 (1 CD; 30 actian/симулятор)
Цена:
Box 270 руб. **Код 125**
Jewel 80 руб. **Код 126**



Петька и ВИЧ 2 : Судный день (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 123**
Jewel 80 руб. **Код 124**



Петька и ВИЧ спасают Галактику (3 CD; квест)
Цена:
Box 330 руб. **Код 121**
Jewel 240 руб. **Код 122**



Незнайкина Грамота (1 CD; обучающая для детей)
Цена:
Box 330 руб. **Код 117**
Jewel 80 руб. **Код 118**



Меч и Магия 8 (2 CD RPG) (справки по телефону)
Код 131



Jagged Alliance 2: Агония Власти (2 CD; стратегия/RPG)
Цена:
Box 330 руб. **Код 102**
Jewel 160 руб. **Код 103**



Орда: Северный ветер (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 270 руб. **Код 119**
Jewel 80 руб. **Код 120**



Герои Меча и Магии 3 (1 CD; стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 111**
Jewel 80 руб. **Код 112**



Герои Меча и Магии 3.Дыхание Смерти (1 CD, стратегия)
Цена:
Box 150 руб. **Код 113**
Jewel 80 руб. **Код 114**



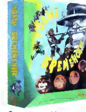
GTA2 : Беспредел (1 CD; action/гонки)
Цена:
Box 330 руб. **Код 100**
Jewel 80 руб. **Код 101**



Громада (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 270 руб. **Код 115**
Jewel 80 руб. **Код 116**



Фланкер 2.0 (1 CD; симулятор)
Цена:
Box 330 руб. **Код 127**
Jewel 80 руб. **Код 128**



Бременские Музыканты (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб. **Код 107**
Jewel 80 руб. **Код 108**



АКВАРИУМ: "КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ" (2 CD; мультимедия)
Цена
Box 270 руб **Код 104**



Штырлиц (1 CD; квест)
Цена:
Box 270 руб **Код 129**
Jewel 80 руб. **Код 130**



Аэропорт (1 CD; экономическая стратегия)
Цена:
Box 330 руб. **Код 105**
Jewel 80 руб. **Код 106**



Вояки (1 CD; Аркада)
Цена:
Box 330 руб. **Код 132**
Jewel 80 руб. **Код 133**



Крестоносцы Меча и Магии (1 CD;Actian/RPG)
Цена:
Box 200 руб **Код 134**
Jewel 80 руб. **Код 135**

Варианты приобретения игр (только на территории РФ):

Вариант №1. Оплата.

Оплатить в ближайшем отделении Сбербанка РФ стоимость заказа. Реквизиты получателя:

ИНН ***7703205156*** *ООО "Навигатор Паблишинг" Расчетный счет №**40702810300062967801** в КБ "Содбизнесбанк" г. Москва, кор. счет **30101810500000000662** БИК **044583662***

Заполнить бланк заказа, обязательно указать:

Бланк заказа

1. Индекс, адрес, Ф.И.О. получателя
2. Код товара Наименование товара Количество Цена Сумма

3. Общая сумма заказа
4. Тип доставки

В бланке заказа укажите ***различные варианты*** для *оперативной связи* с вами (телефон, E-mail).

Бланк заказа вместе с копией платежного документа выслать обычным или заказным письмом по адресу: 123182 г. Москва-182, а/я 2, журнал "Навигатор Игрового Мира". Для более оперативного выполнения заказа указанные документы можно выслать по E-mail на navigat@aha.ru.

Вариант №2. Наложенный платеж.

Заполните бланк заказа по образцу "вариант №1", при этом цена заказа увеличивается на 20%, в бланке заказа укажите тип доставки (*наложенный платеж или оплата*).

Пример: Герои Меча и Магии 3 Jewel будет стоить при заказе по "*вариану 1*" **80** руб. По "*варианту 2*" **96** руб.

Примечание: *жители регионов, в которые доставка почты осуществляется авиацией (например - Корякский, Ненецкий, Таймырский, Чукотский, Эвенский автономные округа, Магаданская область и некоторые другие, доставка в которые осуществляется авиа сезонно) могут воспользоваться только первым вариантом рассылки. Способ доставки в ваш регион вы можете узнать на ближайшей почте.*

Если стоимость заказа превышает ***300*** *рублей, оплата производится по "**варианту 1**"*

*Срок выполнения заказа 10 дней с момента поступления оплаты на расчетный счет и получения копии платежного документа при "**варианте 1**" или при получении заявки при "**варианте 2**".*

Справки по телефону: (095)190-9768.

1С

- **Honda Мотокросс. Гран-при (1 CD гонки)**
Цена
Jewel 80 руб. **Код 200**
- **Атлантида 2 (4CD квест)**
Цена.
Jewel 300 руб **Код 201**
- **Братья Пилоты 1 (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 202**
- **Братья Пилоты 2 (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 203**
- **Война и Мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 204**
- **Горький 17 (1CD RPG/Стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 205**
- **Горький 18 : Мужская работа (1CD RPG/Стратегия)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 206**
- **Дальнобойщики: Путь к победе (2 CD гонки)**
Цена
Jewel 160 руб. **Код 207**
- **Дача кота Леопольда (1CD квест)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 208**
- **Затерянный мир (1CD стратегия)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 209**
- **Киллер Танк (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 210**
- **Князь : Легенды лесной страны (1CD RPG)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 211**
- **Не тормози (1 CD гонки)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 212**
- **Огнем и Мечем (1CD стратегия)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 213**
- **Фауст (4CD квест)**
Цена:
Jewel 300 руб. **Код 214**
- **Футбол 2000 (1CD футбол)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 215**
- **Чикаго, 1932: Дон Капоне (1CD стратегия)**
Цена.
Jewel 80 руб. **Код 216**
- **Ярость.Восстание на Кронусе (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 217**
- **Дьявол-Шоу (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 218**
- **Разорванное небо. К-52 против Команча (1CD action)**
Цена:
Jewel 80 руб. **Код 219**
- **Машина времени (2CD action)**
Цена:
Jewel160 руб. **Код 220**
- **Земля 2150 (2CD стратегия)**
Цена:
Jewel160 руб **Код 221**

Колонка главного редактора

А ведь все было так хорошо...

Материалы номера были написаны, откорректурены, заверстаны. Оставался только чисто технологический процесс, именуемый “выгон пленок”. В принципе, это пара часов работы.

И все. Номер был бы готов.

Но нет. Случился, понимаете ли, облом. Компания Blizzard ни с того, ни с сего выпустила Diablo II. Три года тянули, не могли подождать еще десять дней. Взяли и выпустили как раз тогда, когда и обещали. Ну что это такое? Никто так теперь не поступает! Все нормальные компании тянут-тянут, тянут-тянут...пока игра не устаревает. Мы думали, что Blizzard тоже нормальная компания, а она... Правда, не прошло и недели с момента выхода игры, как для нее уже патч выпустили. Впрочем, вот это нормально. По нынешним временам.

Нам, естественно, пришлось срочно садиться за Diablo II. Ведь вы, уважаемые читатели, ждете ее. Мы знаем, что ждете – сами ждали. К сожалению, в итоге мы все получили не совсем то, на что надеялись. Подробно мы скажем все, что думаем о Diablo II, в следующем номере “Навигатора Игрового Мира”, который как раз делается в тот момент, как вы читаете эти строки. Однако на правах одного из первых, кто прошел игру, рискну высказать несколько слов.

Blizzard сделали не новую игру, а хороший, правильный add-on к первому Diablo. Добавлено много новых приятных штучек, а вот сам процесс прохождения стал каким-то не таким. Вроде все так же, как и было, но почему-то той прежней легкости и приятности, которую мы испытывали раньше, в игре нет. Более того, в графическом движке произошли некоторые перемены, отчего игра стала тормозить на Pentium II с 64 RAM (а оригинальный Diablo, напомню, работал даже на 486 DX2-66 с 8 RAM). И это при том, что никаким 3D тут и не пахнет. Весело, правда?

Самое же неприятное – у нас отняли возможность нормально сохраняться! Да, вот так-то. Легкой жизни больше не будет. Правда, игра будет сохранять вашего персонажа автоматически при выходе в Windows или в случае смерти, но это обернется весьма значительными затруднениями. Впрочем, обо всех этих деталях вы сможете прочесть в самом гайде по Diablo II.

И все-таки, в очередное творение Blizzard люди играть будут. Будут ругать разработчиков, но будут и играть. И мы надеемся, что наш гайд поможет вам справится с силами Зла, хотя победить их окончательно вам и на сей раз не суждено... Впрочем, это я уже раскрываю концовку. Поэтому умолкаю, а то вам играть будет не так интересно.

Однако, не Diablo единым жив человек. В прошлом номере мы обещали дать полное и подробное прохождение Thief II: Metal Age. Слово надо держать. В этом номере вы найдете всю информацию по этой игре. Thief II – вещь, поклонников у которой, скорее всего, наберется не так много, как у Diablo II, но играть в нее от этого будут не с меньшим удовольствием. Пусть мы были не первым журналом, напечатавшим прохождение Thief II, зато оно у нас действительно подробное и точное.

Более того, в качестве бонуса мы приводим прохождение и добавочных миссий, вошедших в выпущенный ранее Thief Gold. Почему? Да потому, что никто кроме нас этого не сделал. Даже странно как-то, ведь миссии-то классные.

Вообщем, читайте наш журнал и побеждайте в играх.

Искренне ваш,

Андрей Шаповалов

“Навигатор Игрового Мира” спецвыпуск

Главный редактор
Андрей Шаповалов

Заместитель главного редактора
Владимир Веселов

Над номером работали:
Андрей Шаповалов
Игорь Бойко
Константин Подстрешный

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Авторы обложки
Александр Еремин и Ли

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Учредитель ООО “Библион”
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО “Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net)***

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ: "Делай вывод", (095) 790-0883,
(095) 790-0884, (095) 724-4491
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ГУП ИПК “Московская Правда”
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 17.000 экз. Заказ 3272
Цена договорная.

Содержание

Андрей Шаповалов - The Necromancer
BIB the Tall - The Amazon
Константин Подстрешный - The Barbarian
Старшина Степанов - The Sorceress
Revenant - The Paladin

DIABLO II

Дела давно минувших дней, преданья старины глубокой...

...И случилась война среди Сил Ада, когда Меньшие Владыки Зла (Lesser Evils) восстали против трех Первейших Владык (Prime Evils) – Дьябло, Повелителя Ужаса (Diablo, Lord of Terror), Баала, Повелителя Сил Разрушения (Baal, Lord of Destruction) и их старшего брата Мефисто, Повелителя Ненависти (Mephisto, Lord of Hate).

Сколько длилась эта борьба, получившая название Sin Wars, никто из смертных не ведает. Под конец мятежным демонам удалось изгнать трех Первейших Владык из Ада в мир смертных. Страшен был бы удел людей, столкнувшихся в одиночку лицом к лицу с Владыками Зла, но тут вмешались Владыки Света. Благодаря им маги Востока, постоянно соперничавшие до тех пор друг с другом, объединились в Хорадрум – тайное общество, целью которого было найти и остановить Дьябло со товарищи.

Долгой и тяжелой была работа магов Хорадрума, но они сумели выполнить свою задачу – Первейшие Владыки были найдены и пленены.

Поскольку Владык Зла нельзя было уничтожить совсем, их дух был заключен в особые кристалы Soulstones, должные служить для адской троицы вечной темницей. Три кристала были увезены в разные точки мира и надежно скрыты.

Увы, как это часто бывает, Хорадрум не выдержал испытание медными трубами. Успокоенные своей победой, маги со временем вновь вернулись к своему мелкому соперничеству. Хорадрум постепенно распался. Золотой час единения человечества перед лицом извечного своего врага прошел...

...Soulstone, в котором был заключен дух Дьябло, хранился в старом монастыре близ города Тристрам в королевстве Хандарас (Khandaras). Долгое время обитель была неприступной твердыней, но после распада Хорадрума дела монастыря шли все хуже и хуже. Наконец, пришло время, когда от величественного строения остались одни лишь руины и глубокие подземелья. Именно в подземельях и был спрятан Soulstone с духом Diablo. Однако об этом было известно лишь последним из Харадрума. Они никогда не раскрыли бы тайну, так что беспокоиться было не о чем. Так думали последние из хранителей, но они ошибались.

Очевидно, Владыка Ужаса оказался гораздо хитрее, чем думали люди. Не имея возможности вырваться из своей темницы, он научился воздействовать на разум людей, находящихся поблизости...

...Леорик родился в северном королевстве Вестмарч (Westmarch) и прославился там как верный сын церкви и святой паладин, сражавшийся за Закарум (Zakarum) – культ Света. Придя через некоторое время в Хандарас, он решил построить в этом королевстве новый миропорядок, для чего объявил себя королем. Как это ни покажется странным, жители Хандараса согласились с его претензиями.

Став коронованной особой, Леорик построил свой замок рядом с большим собором. А собор был построен на святом месте – развалинах старого монастыря возле города Тристрам. Тех самых развалинах, под которыми ждал своего часа плененный Дьябло.

Сперва Леорик был справедливым королем. Однако постепенно его характер начал незаметно меняться. Стареющий король уверил себя, что кругом – одни враги, помышляющие только о захвате его короны, а единственный настоящий друг – это архиепископ Лазарь (Lazarus).

“Верный” Лазарь стал ближайшим советником короля, а по совместительству – тайным агентом Дьбло, который давно совратил его разум. Разумеется, о последнем факте никто ничего не знал, ведь само существование Soulstone с духом Дьябло было тайной.













Постоянные нашептывания Лазаря в конце концов возымели желаемое действие – Леорик уверовал в то, что его родина, Вестмарч, собирается напасть на Хандарас. Король решил прибегнуть к испытанному средству – опередить конкурентов, дабы лишить их инициативы. Он собрал свою армию и послал ее на север.

А тем временем Лазарь решил освободить Дьябло из заключения. Для этого надо было вонзить Soulstone в голову подходящей жертвы, чтобы у Дьябло появилось физическое тело. Жертвой Лазарь избрал сына Леорика – принца Альбрехта (Prince Albrecht).

Исчезновение принца стало страшным ударом для старого короля. Он впал в бешенство и, по совету Лазаря, обвинил в похищении жителей Тристрам, якобы тайно симпатизировавших Вестмарчу.

Многих несчастных пытал и казнил Леорик, требуя выдать обратно своего сына, но ничего, естественно, не добился, что только усугубляло его состояние. А тут еще вернулся с севера Лакданан (Lachdanan), начальник королевской стражи, и объявил, что войска Вестмарча наголову разгромили воинство Леорика. Король не выдержал всего этого и сошел с ума. Видя его состояние, Лакданан осмелился просить короля отречься от престола. Естественно, Леорик наотрез отказался, а "предателя" Лакданана приказал тут же убить. Между оставшимися верными королю слугами и гвардейцами Лакданана завязался бой. Победила молодость – Лакданан лично пронзил Леорика мечом. Умирая, безумец-король проклял своих слуг, пообещав, что за свое предательство они теперь будут служить ему вечно после смерти. И проклятие сбылось (недаром Дьябло был поблизости) – вскоре после похорон короля его ранее умершие подданные стали воскресать, наводя на несчастных жителей Тристрама ужас.

И вот тогда-то архиепископ Лазарь, который до тех пор оставался в тени, вышел, как говорится, к народу и предложил отправиться на поиски пропавшего сына короля. По уверениям архиепископа, после коронации принца Альбрехта дух Леорика должен успокоиться, а жизнь — вернуться на круги своя. Жители города поверили Лазарю и последовали за ним в подземелья под собором. Там их поджидал демон по имени Butcher (Мясник). Пока он убивал несчастных, Лазарь исчез...

В Тристраме после всех этих событий осталось совсем немного жителей, которые по тем или иным причинам не пожелали покинуть насиженных мест.

И вот тут-то в город пришел путник. Это был человек, родившийся в Тристраме, но много лет назад отправившийся на поиски приключений. Сыграть роль этого героя, вернувшегося домой в не самый удачный момент, и было предложено нам в первом Diablo.

Несмотря на то, что на выбор имелось три героя (а если считать и дополнение Hellfire – то целых пять), победить Владыку Ужаса, по мысли самих парней из Blizzard, было суждено воину. Правда, победой это можно назвать лишь с большой натяжкой, так как герой, вместо того, чтобы вкушать плоды честно заработанной победы, взял да и воткнул себе в лоб Soulstone с духом Дьябло, который извлек из головы несчастного Альбрехта. Зачем он это сделал – ведомо только Blizzard. Может, пьян был человек от слишком частого употребления всяких лечебных снадобий, приготовляемых на основе спирта?

Но так или иначе, а Soulstone нашел себе новое пристанище. И тут же стал бороться с душой воина за право обладания его телом. В надежде победить демона герой побрел на Восток, на поиски наследников тайн Харадрума...

Стоило герою покинуть Тристрам, как невесть откуда явившиеся демоны оккупировали городишко. Не удовлетворившись столь маленькой вотчиной, силы зла прибрали к рукам и монастырь вольных стрелков (Rogues), иначе именуемых Сестрами Невидящего Ока (Sisters of Sigthless Eye).

По счастью, в Хандарасе были и другие герои. Может, они просто проходили мимо по своим делам. А может, они тоже хотели потягаться с Дьябло в Тристраме еще в первой части, но не успели? Кто их разберет, этих героев...

Нововведения и прочие тонкости

Уровень героев

Формально максимальный уровень опытности героев в Diablo II ограничен значением 99, но практически достичь этого уровня вы вряд ли когда-нибудь сможете – 99-й уровень дается после набора 3837739017 очков опыта. Для сравнения – для второго уровня достаточно набрать 500 очков.

"Рай" настоящего манчкина

В отличие от первого Diablo, теперь вам не удастся вычистить от монстров окружающий мир. То есть, вычистить-то вы его вычистите, но вот только через некоторое время все монстры восстановятся. Так что проблем с добыванием экспы у вас больше не возникнет. Скорее наоборот, вы еще пожалеете об этом.

Кроме этого, учтите – за выполненные квесты вам очки опыта не даются. Получать экспу вы будете только за убитых монстров.

Сохранение игры

Самая большая проблема Diablo II – отсутствие возможности сохранять игру. Вас автоматически сохранят только в двух случаях: первый раз – когда вы выходите из игры в Windows, а второй раз – когда вас убивают.

В обоих случаях вы снова начнете игру в последнем из посещенных вами городов. Однако, если вы восстановились после преждевременной кончины, то при себе у вас не будет ни одного предмета. Все предметы лежат себе спокойно на вашем трупе, который, в свою очередь, спокойно лежит там, где вас убили. Хотите получить свои вещички обратно – ищите труп.

Маневр номер один

Если не хотите испытывать постоянные напряги с поиском снаряжения, оставшегося на вашем трупе, то после смерти не нажимайте на клавишу "Esc", а нажмите Alt-F4. Вас выкинет в Windows. Снова запустите игру — и вы окажетесь в городе, причем труп с вашим снаряжением будет лежать неподалеку. Берите вещички и продолжайте приключения. Учтите, патч устраняет это "безобразие". Так что, если хотите играть без излишних проблем, не патчите игру!

С этим "маневром номер один" связана одна проблема. Diablo II не позволяет дублировать предметы, поэтому двух ваших трупов в игре быть не может. Так что всегда берите с трупа все предметы до единого, чтобы труп исчез. Если вы этого не сделаете, то в следующий раз, когда вас убьют, труп взорвется и все ваше снаряжение будет потеряно.



Метательное оружие

Авторы Diablo II добавили еще одну интересную, однако практически никогда не применяемую в бою фишку. Речь идет о способности персонажа метать предметы. Для этого в руке персонажа должен находиться подходящий для метания предмет. Это могут быть копья, дротики, метательные ножи или топоры. Можно бросать и специальные бутылочки, которые взрываются при соприкосновении с целью. Начинены бутылки могут быть как ядами (газовая атака), так и зажигательной смесью (атака огнем).



Бег

В Diablo II скорость очень важна, особенно для персонажей, слабых в ближнем бою (некромант, волшебница). Поэтому бегать вам придется часто. Чтобы бежать, прижмите клавишу Ctrl. Бегать можно до тех пор, пока не иссякнет показатель Stamina (желтая полоса в центре панели интерфейса). Скорость, с которой убывает Stamina, зависит от типа надетых на персонаж доспехов (чем тяжелее доспехи, тем быстрее персонаж устает).

Величина Stamina напрямую зависит от показателя Vitality.

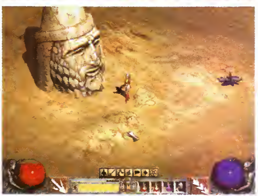
Яд и заморозка

В Diablo II появились два новых вида магических атак – холод и яд.

Если ваш персонаж не имеет достаточного сопротивления к холоду, то, пораженный этой атакой, он окрашивается в синий цвет и утрачивает подвижность, а то и вообще становится замороженным на некоторое время.

Для персонажей, слабых здоровьем (например, для некроманта), потеря подвижности равнозначна смерти. Поэтому ищите предметы со свойством "Cannot be frozen". Один такой предмет, как правило, всегда встречается в первом акте игры.

Если же персонаж окрашивается в зеленый цвет, значит, он попал под воздействие яда. В зависимости от степени отравления, у него с той или иной скоростью будет убавляться жизнь. После того, как действие яда проходит, персонаж приобретает нормальный цвет, а потеря здоровья прекращается.



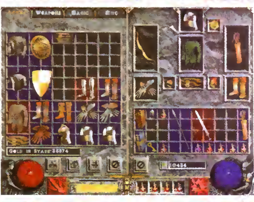
Умения героев

В Diablo II система магии изменилась. Больше нет заклинаний, которые могут изучить все типы героев. Совсем наоборот, каждый тип персонажей имеет только определенный набор доступных лишь ему для освоения умений. У каждого класса есть тридцать таких умений.

Каждый раз после повышения уровня (level-up) персонажу даются stats point'ы и skill point'ы.

Stats point'ы нужны для развития основных параметров. Skill point'ы предназначены для освоения или улучшения умений.

Все 30 умений персонажа разделены на три части, называемые Skill Trees (по 10 умений в каждом).



Как "повесить" умения персонажа на "горячие" клавиши

Допустим, вам надо назначить умению некроманта "Raise Skeletal Mage" клавишу F1. Для этого нажмите клавишу S – появится меню доступных в данный момент персонажу умений. Подведите курсор к иконке заклинания "Raise Skeletal Mage" и нажмите F1. Теперь во время боя вам достаточно нажать F1, и второй атакой (по умолчанию закрепленной за правой клавишей мыши) станет данное заклинание. Удобство быстрого переключения между умениями вы еще не раз оцените по ходу игры.

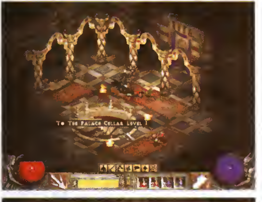
Предметы и их свойства

О свойствах предметов, даже не идентифицированных, можно судить по цвету их названия.



Тускло-серый цвет – предметы с ячейками (Socketed Items). В ячейки можно вставить разные драгоценные камни, отчего у предмета появятся новые волшебные свойства. В большинстве своем подобные предметы нужны только в самом начале игры, потом вы найдете или купите более солидные "игрушки". Исключения составляют лишь щиты и шлемы. В щиты можно вставить алмазы, отчего у щита появится сопротивляемость ко всем видам магии. А в шлемы можно вставить черепа, после чего у героя начнет восстанавливаться жизнь (регенерация) и быстрее восполняться запас ма-











ны.

Синий цвет – волшебные предметы. Обладают какими-то дополнительными особенностями, связанными с магией. Это может быть как сопротивление тому или иному виду магии, так и добавка к атаке.

Желтый цвет – редкие вещи (Rare Items). В принципе, это те же волшебные предметы, но свойства у них, как правило, лучше, а продать их можно дороже.

Зеленый цвет – уникальные предметы (Unique Items). Особо ценные предметы, составляющие так называемые комплекты (подробнее – чуть ниже). Встречаются очень редко, а по свойствам превосходят все остальные предметы подобного рода.

Комплекты волшебных предметов

Уникальные предметы составляют комплекты, в которые могут входить от четырех до шести вещей разного рода (оружие, броня, амулеты). Состав комплекта, в который входит найденный вами предмет, вы можете увидеть, если рассмотрите сам предмет. Если вам удастся собрать полный такой комплект (шанс на это ничтожно мал) и надеть его на себя (не забывайте, что у разных предметов разные требования к характеристикам персонажа), то у предметов появится дополнительный бонус.

Пояса

Пояса в игре бывают одинарные, двойные, тройные и "четверячные". От того, какой вам достался пояс, зависит количество "горячих" ячеек (Quick Slots), куда вы можете положить предметы для быстрого применения их во время боя (лечебные снадобья, свитки с заклинанием Town Portal и пр.).

Для снаряжения "горячих" ячеек по умолчанию используется клавиша ~.

Книги

В игре есть две книги, которые можно найти/купить и носить с собой. Это Tome of Town Portal и Tome of Identify. Обе эти книги служат как бы контейнером, в котором вы можете хранить по двадцать свитков с соотвествующими заклинаниями. Весьма практично с точки зрения экономии места, однако неудобно в применении, так как поместить книги в "горячие" ячейки на поясе нельзя и приходится каждый раз лезть в Inventory.

Телепортеры

В каждом акте имеются телепортеры, называемые Waypoints. Благодаря им вы можете мгновенно переноситься из одного района в другой. Причем из каждого конкретного Waypoint переноситься можно на любой другой активный Waypoint в игре, даже если этот Waypoint – из предыдущего акта игры. Так что вы можете побывать в районах первого акта даже под самый конец игры.

Чтобы активировать Waypoint, вам надо найти его, встать на него и щелкнуть на нем левой клавишей мышки. Появится список других Waypoint'ов данного акта. Рядом с активными Waypoint'ами будет стоять желтоватый значок. Значок того Waypoint'а, на котором вы стоите в данную минуту, будет подсвечен синим цветом. Римские цифры сверху дадут вам возможность переключаться между списками Waypoint'ов разных актов игры.

Некромант (Necromancer)

История

О некроманте почти ничего неизвестно. Пришел он с юга, с ядовитых болот, где занимался одному ему ведомо чем. Слабый телом, он, тем не менее, внушает страх случайным встречным, ибо нет такого человека, который не мог бы ощутить окружающую некроманта ауру магической силы.

Несмотря на то, что профессия некроманта не располагает к подвигам, он решил принять участие в борьбе с Дьябло. Возможно, темный маг вспомнил, что он – тоже человек, а возможно, он просто боится, что Дьябло сделает его своим безвольным слугой, как сам некромант поступает с оживленными его магией скелетами.

Тактика

Тактитка у некроманта всегда одна и та же — наплодить помощников и таиться за их спинами, расстреливая врагов при помощи Bone Spear. Поначалу, пока это заклинание недоступно, применяйте Teeth. Всякие лобовые столкновения и "честный" обмен ударами этому герою не подходят, поскольку из-за крайне слабого показателя Strength наносить врагам урон физическими атаками он будет минимальный. По причине той же врожденной хилости, вам вряд ли удастся одеть его в мощные доспехи. Правда, можно разыскать костяные доспехи, для ношения которых особая сила не требуется, но попадаются они нечасто.

Короче говоря, геройствовать вам противопоказано. Давите врагов "братвой" — всякими скелетами-магами и големами.

Умения

Summoning Spells

1. Skeleton Mastery

Необходимый уровень: 1.

Пассивное заклинание (его не надо активировать), улучшающее характеристики скелетов, оживленных некромантом. Каждый новый уровень дает скелетам прибавку

Feci, quod potui, faciant meliora potentes

к жизни и атаке. Прокачайте зто умение до второго уровня, чтобы оно дало прибавку к атакам скелетов-магов.

2. Raise Skeleton

Необходимый уровень: 1.

Оживляет скелета, который ходит за некромантом и сражается с его врагами. Учтите, что для "производства" скелета необходим труп убитого врага. Каждый новый уровень заклинания дает некроманту возможность воскрешать по одному дополнительному скелету. Но скелеты вам, по большому счету, не нужны, гораздо лучше пользоваться услугами скелетов-магов и големов.

3. Raise skeletal Mage

Необходимый уровень: 12.

То же самое, что и с предыдущим заклинанием, только теперь некроманту будет помогать скелет-маг, способный атаковать противника на расстоянии магическими атаками – молнией, огненными шарами, заморозкой или ядом (вид атаки выбирается случайным образом). Каждый новый уровень заклинания дает некроманту возможность воскрешать по одному дополнительному скелету-магу.

Прокачайте зто умение до третьего уровня. Скелеты-маги станут очень ценными помощниками, но больше трех их делать не надо – будут все время путаться друг у друга под ногами.

4. Revive

Необходимый уровень: 30.

Некромант воскрешает одного убитого монстра, который будет сражаться на его стороне определенное время, после чего снова умрет. Каждый новый уровень зтого заклинания увеличивает время его действия и количество жизни воскрешенного монстра.

5. Clay Golem

Необходимый уровень: 6.

Создает на ровном месте глиняного голема, который помогает некроманту в бою. Каждый новый уровень заклинания дает увеличение силы атаки и количества жизни голема.

Важное заклинание, т.к. голема можно создавать в любой момент в любом месте. Однако голем у вас может быть только один.

6. Golem Mastery

Необходимый уровень: 12.

Улучшает свойства големов. Каждый новый уровень заклинания увеличивает жизнь голема (на 20%) и его скорость.

7. Summon Resist

Необходимый уровень: 24.

Существа, порожденные магией некроманта, получают сопротивляемость ко всем видам магии. Каждый новый уровень заклинания увеличивает показатель сопротивляемости магическим воздействиям.

8. Blood Golem

Необходимый уровень: 18.

Вызывает кровавого голема, атаки которого забирают у противника жизнь и часть ее передают вам. Каждый новый уровень заклинания увеличивает силу атаки, количество жизни голема и процент жизни противника, передаваемый некроманту.

9. Iron Golem

Необходимый уровень: 24.

Вызывает железного голема, более живучего, чем кровавый, но очень уязвимого для действия яда. На втором уровне железный голем обретает возможность "отражать" на врага 150% полученных ранений (наносит дополнительный урон). Каждый новый уровень заклинания увеличивает силу атаки и количество жизни голема, а также дает дополнительные бонусы.

10. Fire Golem

Необходимый уровень: 30.

Вызывает огненного голема, который наносит противнику дополнительный урон огнем, а также нейтрализует часть огненных атак монстров. Каждый новый уровень заклинания увеличивает силу огненных атак голема, а также повышает процент урона от огненных атак, который тот способен "впитать" (т.е. нейтрализовать).

Ash and Bone Spells

1. Teeth

Необходимый уровень: 1.

Слабая магическая дистанционная атака. Каждый новый уровень заклинания увеличивает количество выстреливаемых "зубов".

2. Bone Armor

Необходимый уровень:1.

Создает вокруг некроманта броню, которая принимает на себя удары врагов, постепенно изнашиваясь. С АС (Armor Class) зто заклинание не имеет ничего общего. Каждый новый уровень заклинания дает увеличение силы брони на 10 единиц. Очень важное и ценное для некроманта заклинание. Рекомендуется прокачать хотя бы до пятого уровня.

3. Bone Wall

Необходимый уровень: 12.

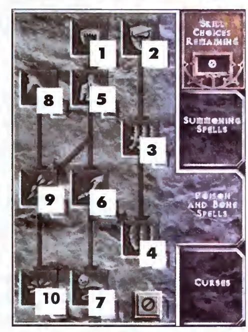
Создает перед врагами непроходимую преграду. Каждый новый уровень заклинания увеличивает крепость ("жизнь") стены и продолжительность ее существования.

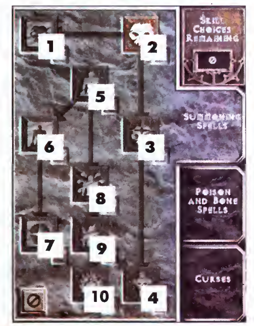
4. Bone Prison

Необходимый уровень: 24.

Заключает врага в ловушку, не давая ему двигаться. Каждый новый уровень заклинания увеличивает крепость ("жизнь") стенок ловушки и продолжительность ее существования.

















5. Corpse Explosion

Необходимый уровень: 6.

Превращает труп в бомбу, которая взрывается при приближении врагов. Каждый новый уровень заклинания дает увеличение силы взрыва и радиуса поражения.

6. Bone Spear

Необходимый уровень: 18.

Мощнейшее атакующее заклинание, основное оружие некроманта. Каждый новый его уровень увеличивает силу атаки на 8 единиц. Качайте это заклинание, сколько сможете.

7. Bone Spirit

Необходимый уровень: 30.

Магическая атака, немного посильнее Костяного Копья, но пока вы ее получите, пройдет столько времени, что Костяное Копье можно успеть прокачать до совершенно недосягаемых высот. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает силу атаки.

8. Poison Dagger

Необходимый уровень: 6.

У вашего кинжала автоматически появляется дополнительная атака ядом на период действия заклинания. Каждый новый уровень заклинания увеличивает силу атаки и точность удара (Attack Rating).

9. Poison Explosion

Необходимый уровень: 18.

Действует аналогично Corpse Explosion, только теперь при взрыве трупа образуется ядовитое облако.

Каждый новый уровень заклинания увеличивает силу действия яда.

10. Poison Nova

Необходимый уровень: 30.

Взрыв ядовитого газа. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает силу действия яда.

Curses

1. Amplify Damage

Необходимый уровень:1.

Действует на группу монстров, усиливая ранения, получаемые ими при немагических атаках. Имеет смысл в качестве поддержки голема, т.к. он использует физические атаки. Каждый новый уровень заклинания увеличивает урон, получаемый врагами.

2. Iron Maiden

Необходимый уровень: 12.

Действует на группу монстров, "отражая" полученный некромантом урон. Каждый новый уровень заклинания увеличивает урон, "отражаемый" на врагов.

3. Life Tap

Необходимый уровень: 18.

Дает возможность при атаке забирать у монстра-жертвы часть жизни и передавать ее тому, кто атакует этого монстра. Каждый новый уровень заклинания увеличивает радиус его действия и количество жизни, забираемой у врагов.

4. Lower Resist

Необходимый уровень: 30.

Понижает у врагов сопротивляемость к магии. Каждый новый уровень заклинания увеличивает время его действия и уменьшает у монстров сопротивляемость к магии.

5. Dim Vision

Необходимый уровень: 6.

Уменьшает радиус видимости у монстров, из-за чего они не видят некроманта и не нападают на него. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает его длительность и радиус действия.

6. Confuse

Необходимый уровень: 18.

Монстры атакуют случайно выбранную цель, т.е. могут сцепиться друг с другом. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает его длительность и радиус действия.

7. Attract

Необходимый уровень: 24.

Выбранного монстра атакуют все другие существа вокруг. Полезно против боссов, прикрываемых толпами помощников. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает его длительность и радиус действия.

8. Weaken

Необходимый уровень: 6.

Ослабляет атаку монстров, вследствие чего они наносят меньший урон. Каждый новый уровень заклинания увеличивает его длительность и радиус действия, а также дает дополнительное ослабление атаки монстров.

9. Terror

Необходимый уровень: 12.

Монстры разбегаются в страхе. Не действует на боссов! Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает его длительность и радиус действия.

10. Decrepify

Необходимый уровень: 24

Сильно ослабляет атаки монстров и тормозит скорость их передвижения. Ценная штука. Каждый новый уровень этого заклинания увеличивает его длительность и радиус действия.

Feci, quod potui, faciant meliora potentes

Амазонка (Amazon)

История

Племена амазонок издревле обитали на равнинах, обрамляющих берега Южного Моря. Ведя кочевой образ жизни, они часто ввязывались в конфликты с другими народами. Не удивительно, что при таком образе жизни амазонки научились отстаивать собственные интересы с оружием в руках. В искусстве стрельбы из лука им нет равных, они также часто пользуются метательными видами оружия - копьями и дротиками. Впрочем, амазонки вполне могут постоять за себя и в ближнем бою. Нанять доблестных воительниц мечтает любой владыка. Из них получаются прекрасные наемники, которые верой и правдой служат своему господину. По крайней мере, до тех пор, пока условия их устраивают.

Тактика

Думаю, что во многом тактика при прохождении игры за амазонку будет определяться артефактами и мощным оружием, которые вам удастся добыть по ходу дела. Если поначалу не встретится ничего пристойного, делайте нечто собственного производства из "сокетного" прототипа и драгоценных камушков.

На первых порах очень неплохо получается воевать копьем, используя специальную атаку Jab; в дальнейшем есть смысл переключиться на постоянное применение дистанционного оружия. Выбор между луком и арбалетом - на ваше усмотрение, что вам больше по душе. В ходе зачистки последнего уровня и в схватке с финальным боссом моя амазонка пользовалась самодельным луком с воткнутыми в слоты черепушками.

Заранее знайте, что со стороны Дьяблы никаких неожиданностей не воспоследует - он, как и прежде, пользуется огненными аргументами. Соответственно, к финальному моменту нужно заготовить какие-нибудь шмотки с Fire Resistance. А вот холода Самый Главный Враг не любит. Посему - прокачайте себе скилл Ice Arrow. Тем более что его уместно применять и против практически всех остальных тварей в игре. В качестве запасного скилла порекомендую Guided Arrow - самонаводящимися стрелами иногда очень классно расстреливать тупых боссов из-за угла. Вопрос с запасами маны не стоит - всегда можно телепортироваться в город для ее восстановления.

И не распыляйте отпущенные вам поинты на множество скиллов "по чуть-чуть" – лучше пара прокачанных, чем двадцать бесполезных.

И еще, если вам попадется любое очень крутое оружие - оставьте его про запас. Мне попался меч, который в 50 процентах случаев наносит смертельный удар. Именно с его помощью не особо продвинутая в использовании мечей амазонка забила нескольких боссов на последних уровнях игры (Izual'a в том числе).

Умения

Скиллы для Javeline и Spear

1. Jab

Необходимый уровень: 1.

Нанесение серии ударов вместо одного. Простейший скилл, который просто категорически рекомендуется начинающим амазонкам и амазонам.

2. Power Strike

Необходимый уровень: 6.

С каждым ударом противнику наносится дополнительный вред магией Ligtning.

3. Poison Javeline

Необходимый уровень: 6.

В момент удара противник поражается ядом.

4. Lightning Bolt

Необходимый уровень: 12.

Брошенное копье или дротик превращается в молнию.

5. Impale

Необходимый уровень: 12.

Существенно увеличивает количество наносимого противнику вреда. Одновременно значительно возрастает вероятность повреждения используемого оружия.

6. Charged Strike

Необходимый уровень: 18.

Дротики и копья в момент удара наносят дополнительные повреждения специальными зарядами.

7. Plague Javeline

Необходимый уровень: 18.

Дротики при попадании образуют ядовитый взрыв.

8. Fend

Необходимый уровень: 24.

Атаке подвергаются все ближайшие противники.

9. Lightning Strike

Необходимый уровень: 30.

Копья и дротики "оснащаются" заклинанием Chain Lightning.

10. Lightning Fury

Необходимый уровень: 30.

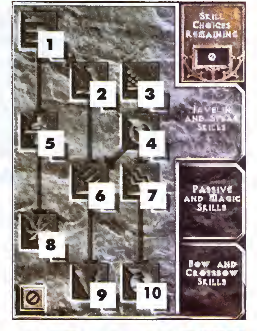
Электрический разряд, который разделяется при попадании.

Пассивные (не требующие использования маны) и магические скиллы

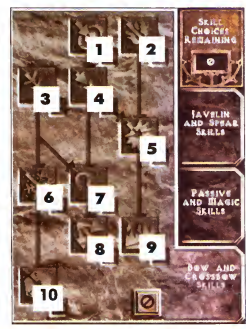
1. Inner Sight

Необходимый уровень: 1.

Подсвечивает ближайших монстров, что позволяет чаще по ним попадать.







Feci, quod potui, faciant meliora potentes











2. Critical Strike
Необходимый уровень: 1.
Повышает вероятность нанесения противнику удвоенного вреда.

3. Dodge
Необходимый уровень: 6.
Персонаж получает возможность уклониться от немагических ударов.

4. Slow Missiles
Необходимый уровень: 12.
Замедляет дистанционные атаки противников.

5. Avoid
Необходимый уровень: 12.
Позволяет уклониться от дистанционных атак неприятеля (стоя на месте или в движении).

6. Penetrate
Необходимый уровень: 18.
Повышает рейтинг атаки.

7. Decoy
Необходимый уровень: 24.
Создает двойника персонажа.

8. Evade
Необходимый уровень: 24.
Персонаж уворачивается от ударов во время движения.

9. Valkyrie
Необходимый уровень: 30.
Создает могущественного союзника.

10. Pierce
Необходимый уровень: 30.
Стрелы и дротики пронизывают противников насквозь.

Скиллы для луков и арбалетов

1. Magic Arrow
Необходимый уровень: 1.
Делает стрелу или дротик магическими, что позволяет наносить дополнительный вред.

2. Fire Arrow
Необходимый уровень: 1.
Придает стреле или дротику огненные свойства. Такие стрелы всегда попадают в цель.

3. Cold Arrow
Необходимый уровень: 6.
"Холодные" стрелы и дротики наносят определенный магический вред, а также замедляют пораженного противника. При этом наносится только половина обычного, немагического вреда. Всегда попадают в цель.

4. Multiple Shots
Необходимый уровень: 6.
Разделяет одну стрелу на несколько. Так, на пятом уровне скилла выпускается шесть стрел (хотя "физических" стрел из колчана тратится всего одна).

5. Exploding Arrow
Необходимый уровень: 12.
Стрела взрывается при попадании в цель, нанося повреждения всем ближайшим противникам. Всегда попадает в цель.

6. Ice Arrow
Необходимый уровень: 18.
Замораживает противника, нанося ему также и магический вред. Всегда попадает в цель. Выбор редакции.

7. Guided Arrow
Необходимый уровень: 18.
Самонаводящаяся стрела, которая умеет сама находить цели. Для амазонки - must have. Очень облегчает жизнь в некоторых случаях.

8. Strafe
Необходимый уровень: 24.
Магически разделяет стрелу на несколько, которые поражают разные цели.

9. Immolation Arrow
Необходимый уровень: 24.
Наносит мощное огненное поражение цели, поджигает ее на некоторое время. Всегда попадает.

10. Freezing Arrow
Необходимый уровень: 30.
Стрела замораживает сразу несколько целей.

Варвар (Barbarian)

Он пришел с севера, и путь его был нелегок. Он вырос в холодной стране, населенной дикими зверьми, и чуть менее дикими воинственными племенами, поклоняющимися жестоким богам и духам. Может быть, природное любопытство погнало варвара на юг, а может быть он стал изгнанником в своем племени, этого мы точно не знаем. Дикарь с презрением глядит на жителей цивилизованного мира – может быть, прогресс и сделал их жизнь легче, но он ослабил тела людей и вселил страх в их души. Ог-

ромная мускулистая туша, в глубине которой спрятан не слишком изощренный ум. Однако Варвар далеко не глуп, он понимает, что если Зло победит сейчас, то оно не минует и его далекую северную родину.

Тактика

Варвар изначально ориентирован на близкий контактный бой, поэтому самые важные для него показатели – сила и жизнь. Стоит сразу же выбрать тот тип оружия, который вам больше нравится (желательно, чтобы это были топоры, мечи или булавы) и прокачивать только его. Коме того, стремитесь набрать тридцатый уровень, тогда вам станет доступно умение War Cry – приберегите для него тройку скилл-поинтов, и боевой крик будет повергать целые толпы врагов.

Умения

Combat Skills

1. Bash

Необходимый уровень: 1.

Мускулистая и (как я подозреваю) изрядно волосатая рука варвара наносит сильный удар, который не только изрядно уменьшает противнику жизни, но и отбрасывает его, что не раз спасет вас в толпе сильных врагов. Несмотря на то, что этот скилл доступен на первом же уровне, он очень полезен. Рекомендуем прокачивать.

2. Leap

Необходимый уровень: 6.

Прыжок, который позволит вам сбежать из окружения на поле битвы, когда а жизни осталось мало. Бывает также очень полезно допрыгивать до противников, которые умеют воскрешать своих сородичей. Если варвар при этом заденет кого-нибудь, то нанесет ему незначительные повреждения. Не тратьте на это умение больше одного поинта.

3. Double Swing

Необходимый уровень: 6.

Если ваш персонаж держит оружие в обеих руках, то это умение позволит ударить им одновременно и, следовательно, нанести двойные повреждения. Прокачивать по желанию, но учтите, что после 24 уровня вам станет доступен Frenzy – похожее, но гораздо более сильное умение.

4. Stun

Необходимый уровень: 12.

Сильный удар, вероятнее всего, в голову, потому как после него противник стоит пару секунд в оцепенении. Прокачивать не рекомендуется – тот же Bash приносит гораздо больше пользы.

5. Double Throw

Необходимый уровень: 12.

Если варвар вооружен метательным оружием, то с использованием этого скилла вместо одного в цель полетят сразу два "подарка". Имеет смысл прокачивать, только если выбрали для своего персонажа специализацию по метательному оружию.

6. Leap Attack

Необходимый уровень: 18.

Тот же прыжок, но если вы указываете на какого-либо монстра, то наш необразованный друг, совершив полет над головами противников, наносит сильный удар по избраннику. Так же как и Leap, не стоит прокачивать дальше первого уровня.

7. Concentrate

Необходимый уровень: 18.

Варвар концентрируется и наносит сильный удар, в это время сам он становится менее уязвимым для атак врагов. К сожалению, очень быстродействующее заклинание, а на прокачку до достойного уровня уйдет слишком много скилл-поинтов.

8. Frenzy

Необходимый уровень: 24.

Для любителей драк с оружием в каждой руке. В принципе, тот же Double Swing, но гораздо более быстрый. При попадании по жертве скорость ваших ударов будет возрастать. Прокачивать – по желанию.

9. Berserk

Необходимый уровень: 30.

Воистину скилл этот соответствует своему названию: варвар начинает наносить сильнейшие удары, но при этом сам становится более уязвимым. Рекомендуется для прокачки уже окончательно помешанным на игре и владельцам огромного количества бутылочек с жизнью.

10. Whirlwind

Необходимый уровень: 30.

Танец Смерти. За это умение Blizzard можно уличить в плагиате – очень похожее вытворял вампир Каин в Legacy Of Kain. Умение замечательное, особенно против толпы врагов, но для того чтобы им пользоваться, придется выучить и Concentrate и Leap Attack.

Combat Masteries

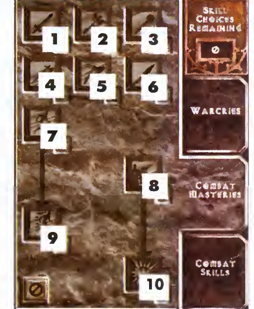
Все умения в этом разделе являются пассивными, то есть вы не можете их вызвать щелчком мыши и на их использование не тратится мана.

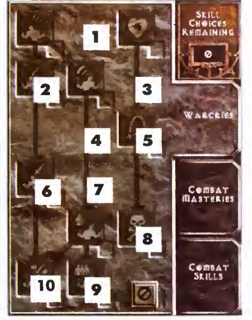
1. Sword Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения мечом. Обязательно следует прокачивать, если вы отдаете предпочтение этому виду оружия.

















2. Axe Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения топором. И если вам нравится, как варвар управляется с топором (а ведь вам это нравится!), то прокачивать это умение необходимо.

3. Mace Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения булавами и боевыми молотами. Все оружие класса Mace наносит 160% повреждений мертвецам. Если любите булавы — прокачивайте обязательно.

4. Pole Arm Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения бердышами, секирами и прочими алебардами. К сожалению, большинство из них, хоть и наносит большое количество повреждений врагам, но очень медленно. Кроме того, все это оружие двуручное: вы не можете пользоваться щитом, – поэтому прокачивать Pole Arm малоперспективно.

5. Throwing Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения метательным оружием. Как следствие — пригодится только любителям покидаться топорами издалека.

6. Spear Mastery

Необходимый уровень: 1.

Возрастает мастерство владения копьями. Та же ситуация, что и с алебардами – слишком медленно и нельзя взять щит.

7. Increased Stamina

Необходимый уровень: 12.

Варвар становится более выносливым, добавляется дополнительный процент к его стамине. Прокачивать следует по желанию, если вам надоели постоянные остановки для того, чтобы восстановить стамину.

8. Iron Skin

Необходимый уровень: 18.

Очень полезное умение: существенно возрастает показатель брони. Интересно, что на третьем и четвертом уровне он одинаков — 60%, но с пятого опять начинает расти.

9. Increased Speed

Необходимый уровень: 24.

Наш славный барбариан учится бегать быстрее, теперь шустрым амазонкам от нас не сбежать! Также возрастает скорость ходьбы. Прокачивать по желанию.

10. Natural Resistance

Необходимый уровень: 30.

Проявляет себя природная сопротивляемость варвара к всевозможным неприятностям вроде яда, холода, огня и электричества. Это умение следует выучить обязательно.

Warcries

1. Howl

Необходимый уровень: 1.

Варварский крик, который заставляет противников (кроме боссов и монстров, у которых есть имя собственное) бежать от вас в страхе. Может помочь рассеять ряды врагов, но дальше первого уровня прокачивать не стоит.

2. Find Potion

Необходимый уровень: 1.

Идея о поедании варваром вырванных сердец превратилась в умение находить бутылочки на телах врагов. На это умение стоит потратить два скилл-поинта.

3. Taunt

Необходимый уровень: 6.

Боевой крик. Варвар вызывает врага на бой и наносит ему незначительные повреждения. Более одного скилла на этот умение тратить не стоит.

4. Shout

Необходимый уровень: 6.

Еще одно порождение могучих голосовых связок дикаря: на этот раз одобрительный вопль поднимет вашу защиту и защиту ваших союзников. Само по себе умение довольнобесполезное, но без него не получится выучить WarCry.

5. Find Item

Необходимый уровень: 12.

Позволяет доставать из тел врагов предметы. Не стоит прокачивать это умение; чтобы найти что-то полезное, придется потратить слишком много драгоценных скилл-поинтов, а денег в игре и так будет достаточно.

6. Battle Cry

Необходимый уровень: 18.

Крик, понижающий защиту врагов. Не прокачивайте его выше единички – дальше есть кое-что получше.

7. Battle Orders

Необходимый уровень: 24.

Временно увеличивает ману и жизнь вам и вашим компаньонам. Опять же, не больше одного поинта.

8. Grim Ward

Необходимый уровень: 24.

Очень сильно и надолго пугает монстров, вот и все. Не стоит на это тратить скилл-поинты, лучше придержать их для следующих двух умений.

9. Battle Command
Необходимый уровень: 30.
На несколько секунд поднимает ваш Skill Level – полезное, но, увы, недолгое заклинание. Можно потратить на него лишний скилл-поинт, но такой вряд ли будет.
10. War Cry
Необходимый уровень: 30.
То, что надо! Наш невоспитанный друг научился кричать так, что большие враги получат серьезные ранения, а маленьких просто разрывает на куски. Несколько таких криков убивают большинство монстров на экране (а те, что не мертвы, в шоке – как после Stun). Лучшие рекомендации!

Колдунья (Sorceress)

История

Колдунья, в общем. Так как дело происходит в мире фэнтези, то магии здесь предостаточно, и весьма приятно чувствовать себя в этой стихии, как рыба в воде.

Персонаж, которым вам предстоит руководить, довольно необычен. Эта женщина сумела завладеть тайным знанием Клана Магов с Востока (между прочим, исконно мужской организации), чтобы использовать его в своей борьбе со Злом. Или с тем, что она определяет как Зло. В мире, полном магии, так легко перейти границу, отделяющую свет от тьмы... Но наша героиня, похоже, довольно четко эту грань различает и готова бросить вызов нечисти, которая вновь появилась в волшебном мире.

Тактика

Колдунья представляет собой ходячую артбатарею залпового огня, которая может справиться практически с любым монстрячьим "бандформированием". Ясно, что навыками кикбоксинга и борьбы сумо девушка не владеет, поэтому и тактика у нее особенная.

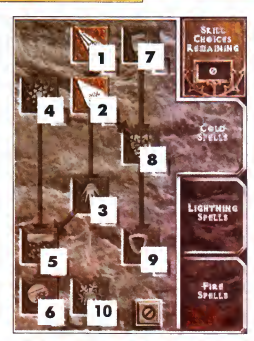
"Всем понравься, никому не дайся". Так в старину мудрые родители учили своих взрослых дочерей, как вести себя в обществе. Здесь что-то подобное. "Нравиться" ваша героиня будет абсолютно всем, и придется изрядно постараться, что бы монстры вас не сцапали. А то больно будет. Поэтому главное условие изведения адского племени – маневр. Колдунья должна быть очень подвижной ("сапоги-скороходы" приветствуются), чтобы свободно уходить от "близости", которой жаждет какой-нибудь гад, и от пущенных стрел. Чем больше пространства для маневра, тем лучше. А совсем здорово, если есть какой-нибудь кусок стены, большой камень или овраг –вокруг этого препятствия можно водить хороводом целую толпу монстров, выбивая их по одному. Только не надо отходить на еще не зачищенные территории! Иногда полезно дать упредительный огонь в том направлении, откуда попрут монстры. Посланный вами заряд, кстати, освещает местность вокруг. Пальнули, к примеру, файерболом в темноту – а там вон они, уроды, притаились.

Из вооружения колдунье более всего подходят разного рода посохи, которыми она владеет, естественно, гораздо лучше, чем мечом или луком. Но так как ее основное оружие – магия, можно выбрать и другой вариант: берете хороший щит и, вместо обычного удара, ставите на левую кнопку мыши второе заклинание. Или даете в руку гранаты (песня!). Богатство возможностей позволяет пройти игру колдуньей по-разному. Можно сделать из вашей героини снежную королеву и эффективно превращать нечисть в сосульки. Можно прокачать огненные заклинания и выжечь всех и вся. Или же сделать ставку на молнии. Вариантов множество, и удовольствие всегда гарантировано.

Умения

Какие заклинания выбирать? Трудно посоветовать что-то одно, так как в каждой стихии есть свои плюсы. Но все-таки хорошо иметь на вооружении пару мощных заклинаний из разных сфер. Дело в том, что некоторые особо крутые зверюги частенько имеют повышенную устойчивость к магии одной из стихий.

Cold
1. Ice Bolt
Необходимый уровень: 1.
Это заклинание посылает в противника небольшой морозный заряд, который не только замораживает, но и наносит урон.
2. Ice Blast
Необходимый уровень: 6.
Монстр, который "поймал" такой заряд и почему-то не рассыпался сразу, превращается в синюю статую на несколько мгновений и может только зубами клацать от холода и от ужаса. Даже если это какой-нибудь босс, прыти и здоровья у него сразу поубавится. Недостаток, пожалуй, только один – это оружие не массового поражения, и применить его к гадам можно только по одному.
3. Glacial Spike
Необходимый уровень: 18.
Это фактически Ice Blast, но уже не для одного "индивидуума", а для теплой компании.
4. Frost Nova
Необходимый уровень: 6.
Если вас окружили враги, окажите им максимально холодный прием. Кастуя это заклинание, ваша героиня становится эпицентром небольшого ледяного взрыва.
5. Blizzard
Необходимый уровень: 24.
Обрушивает на головы врагов ледяную бурю. Так сказать, бомбардировка по квадрату.







Feci, quod potui, faciant meliora potentes







6. Frozen Orb
Необходимый уровень: 30.
Пошлите в сторону врага шар, сулящий ледяную смерть. Кто не спрятался...
7. Frozen Armor
Необходимый уровень: 1.
Всякий, кто попытается вас атаковать, превратиться в сосульку на пару секунд.
8. Shiver Armor
Необходимый уровень: 12.
Несколько усиленный вариант Frozen Armor. Помимо заморозки, наносит атакующему урон.
9. Chilling Armor
Необходимый уровень: 24.
Это заклинание помогает отражать дистанционные атаки на колдунью.
10. Cold Mastery
Необходимый уровень: 30.
Уменьшает затраты маны на заклинания холода.

Lightning
1. Charged Bolt
Необходимый уровень: 1.
Посылает в сторону противника штуки три блуждающих злектроразряда. Заклинание является, скорее, неким зквивалентом заградительного огня по наступающему супостату.
2. Lightning
Необходимый уровень: 12.
Молния. Чем хорошо зто заклинание, то это тем, что пробивает тушку монстра насквозь, и если кто-то из его сородичей стоит на линии огня, то достанется и ему.
3. Chain Lightning
Необходимый уровень: 18.
Монстры, как правило, ходят кучкой (боятся, наверное), и Chain Lightning отлично подходит для того, чтобы “замкнуть” всю зту компанию на несколько мегавольт. В отличие от простой молнии, зто заклинание, поразив одного гада, тут же бьет другого, который стоит неподалеку, а затем третьего... Самый лучший вариант, чтобы отбодаться от толпы мелких зверьков. Впрочем, не только мелких.
4. Static Field
Необходимый уровень: 6.
Создает вокруг драгоценного тела вашей подопечной круговой злектростатический разряд. Чтоб не лапали.
5. Nova
Необходимый уровень: 12.
Это заклинание поможет вам в ситуациях, когда вас окружил враги, замысливше что-то недоброе. Создает круговой разряд.
6. Thunder Storm
Необходимый уровень: 24.
Небольшой отряд монстров попадет после зтого заклинания в такую грозу, какой они еще не видели. И вряд ли увидят. Электроразряд массового поражения.
7. Telekinesis
Необходимый уровень: 6.
Телекинез – он и в Африке телекинез. Отодвиньте гада от себя усилием воли, либо откройте сундук или дверь на расстоянии.
8. Teleport
Необходимый уровень: 18.
Мгновенная доставка вашей персоны туда, куда вы укажете. Фигаро здесь, Фигаро там.
9. Energy Shield
Необходимый уровень: 24.
Использование маны в виде щита: весь наносимый вам урон будет отнимать поинты у маны, а не у здоровья. Вариант глухой защиты.
10. Lightning Mastery
Необходимый уровень: 30.
Уменьшает затраты маны на заклинания стихии молний.

Fire
1. Fire Bolt
Необходимый уровень: 1.
Пошлите в монстра небольшой, шустрый огненный шарик. Если и не убьет, то ожог обеспечит.
2. Fire Ball
Необходимый уровень: 12.
Более “увесистый” вариант Fire bolt'а. Летит медленнее, бьет сильнее. Причем достанется и соседу вашей жертвы.
3. Inferno
Необходимый уровень: 6.
Фэнтезийный аналог огнемета. В отличие от своего коллеги из реальной жизни, не столь эффективен. Да и бьет недалеко.
4. Blaze
Необходимый уровень: 12.
Это заклинание поджигает за вами путь. Преследующие вас монстры абсолютно тупы, и послушно бегут по огню, охая и стеная. Пока хорошенько не прожарятся.

Feci, quod potui, faciant meliora potentes

5. Fire Wall
Необходимый уровень: 18.
Теперь вы можете создавать огненную стену там, где захотите. Хорош против не слишком шустрого противника или против тех, кто застрял за стеной или каким-нибудь препятствием. Иногда можно попробовать следующий трюк: открываем дверь в какой-нибудь склеп, где полно гадов. Кастуем огненную стену и закрываем дверь. Монстры двери открывать не обучены, поэтому крематорий получится неплохой.

6. Meteor
Необходимый уровень: 24.
Сверху прилетает огненный заряд и ка-ак бабахнет. Один из самых эффективных способов накрыть монстра, стоящего за углом или за каким-нибудь препятствием.

7. Warmth
Необходимый уровень: 1.
Очень полезное заклинание, ускоряющее регенерацию маны. Прокачивайте его обязательно, а то пузырьков не напасетесь. К сожалению, навыком регенерации здоровья колдунья обделена, и вам надо будет запасаться лечебными микстурками и искать какой-нибудь магический предмет, который это самое здоровье поправляет.

8. Enchant
Необходимый уровень: 18.
Добавляет к обычному оружию огненное воздействие.

9. Hydra
Необходимый уровень: 30.
Создайте Змея Горыныча себе в помощь. Вылезает такая многоголовая зверюга и плюется во врагов сгустками огня.

10. Fire Mastery
Необходимый уровень: 30.
Увеличивает воздействие огненных заклинаний.





Паладин

Предыстория

Доблестные рыцари из Westmarch, составлявшие ядро армии некогда могущественного короля Леорика, всегда отличались чистотой помыслов, чему в немалой степени способствовало их ревностное следование канонам учения Закарума, религии Света. Паладин всегда готов с оружием в руках постоять за свои убеждения, вера для него - дополнительный щит. Его убежденность помогает ему вершить добро в отношении друзей и жестоко, но справедливо карать врагов. Некоторые усматривают в поведении паладинов излишний религиозный фанатизм; другие, напротив, считают их воплощением силы и доброты Света.

Вообще это прекрасные воины, наделенные притом Силой и непрошибаемой фанатичной верой. В себя, в свои идеалы, в Святую Инквизицию...

Пожалуй, именно паладин претендует на роль универсального героя из всей представленной во второй Диабле пятерки искателей приключений – в отличие, скажем, от некроманта, который, слегка хиловат, или варвара, который глуповат, причем не слегка, а по полной программе. Волшебница крута, но чтобы она действительно стала таковой, ей надо долго и мучительно качаться. Наверное, единственным достойным соперником паладину является амазонка, тоже довольно универсальный боец. Подводя итог размышлениям на извечную тему "Кто есть ху?", я усматриваю в паладине всего один... даже не изъян, а некую странность. Как бы потактичнее выразиться... ну, в общем, он... негр. Хотя, если вдуматься... словом, у каждого свои недостатки... Поговорим о тактике.



Тактика

Проста до отвращения. Подбегаешь к врагу, мочишь, подбегаешь к следующему... Во всяком случае, первый акт проходится именно так, да и второй тоже. Условий для такого незатейливого прохождения должно быть два. Первое – хорошее оружие, второе — постоянное использование Prayer. Дело в том, что атакующих заклинаний, как таковых, у паладина нет. Есть ауры — непрерывного действия, влияющие на те или иные характеристики героя; и есть боевые скиллы, которые добавляют новые возможности к атаке или защите. Думаю, лучше будет рассказать о них поподробнее, чтобы ввести непосвященных в курс дела...



Умения паладина

Защитные ауры (Defensive Auras)s

1. Prayer
Необходимый уровень: 1.
Самое главное, то, без чего паладин и не паладин вовсе, а просто негр... пардон, афроамериканец в доспехах. Если включена, то работает постоянно, восстанавливая хитпоинты как у самого героя, так и у наемников. А вот смотрите фишку — prayer лечит, затрачивая при этом ману, ТОЛЬКО если паладин или его помощники ранены. В остальных случаях аура активна, но мана не расходуется, поэтому выключать ее нет смысла, разве что выбрать другую ауру.

2. Resist Fire
Необходимый уровень: 1.
Повышает огнеупорность паладина, пока активна. Не требует расхода маны. С ростом уровня данной ауры растет и процент резистентности. Как и большинство защитных умений, автоматически распространяется на всю группу.









3. Defiance Aura

Необходимый уровень: 6.

В активном режиме просто повышает защиту от вражеских атак. Не тратит ману. Не знаю, кому это умение нужно – если не атакуют чем-либо специальным, то вместо данной ауры лучше ставить Prayer. Ну а если атакуют, то специальную защиту, вроде вышеуказанных.

4. Resist Cold

Необходимый уровень: 6.

Аналогично Resist Fire. Только магия другая, хе-хе.

5. Resist Lightning

Необходимый уровень: 12.

То же самое, но против молний.

6. Cleansing

Необходимый уровень: 12.

Здесь надо отметить, что некоторые ауры или умения соединены стрелочками, образуя так называемое древо. Сие означает, что иногда одно умение нельзя разучить без знания другого. Вот и Cleansing плавно вытекает из Prayer, что доказывает родственность этих аур... А на самом деле Cleansing уменьшает время действия на персонажа яда или проклятия. Тоже не требуя за это маны.

7. Vigor Aura

Необходимый уровень: 18.

Увеличивает скорость и выносливость персонажа. Данная аура происходит от союза Cleansing и Defiance. Целесообразно включать, когда надо быстренько покинуть чье-нибудь неприятное общество. Мана не нужна.

8. Meditation Aura

Необходимый уровень: 24.

Ускоряет процесс восстановления маны. Само собой, для этой ауры мана не требуется ;) . Чтобы выучить подобное умение, надо знать Cleansing.

9. Redemption Aura

Необходимый уровень: 30.

Вот эта крайне полезна. Переводит убитых в ману и хитпоинты. Прямой потомок такой ауры, как Vigor. С каждым уровнем увеличивается шанс провернуть подобный финт со свежеубитым монстром.

10. Salvation Aura

Необходимый уровень: 30.

Спасение. В данном случае – от магов всех мастей. Будучи прокачанным, помогает герою успешно противостоять магии элементов.

Наступательные ауры (Offensive Auras)

1. Might

Необходимый уровень: 1.

Сила, однако. Не только варвар может играть мускулами. В активном состоянии увеличивает damage у персонажа и наемников. Что полезно – так это полное равнодушие к мане.

2. Holy Fire

Необходимый уровень: 6.

Это не заклинание, как можно предположить, а опять же аура. Но аура огненная. Поражает ближайших врагов. Очень полезно, когда вас окружает толпа мелких, но надоедливых и вертких монстров. Происхождение свое ведет от предыдущей ауры.

3. Thorns

Необходимый уровень: 6.

Шипы, как видно из названия. Возвращает противнику полученный урон в троекратном размере. Поначалу в троекратном... Есть ведь есть еще и апгрейд...

4. Blessed Aim

Необходимый уровень: 12.

Происходит из Might. Повышает уровень атаки героя со товарищи.

5. Concentration Aura

Необходимый уровень: 18.

Некая усложненная версия предыдущей ауры. Добавляется шанс нанести смертельный удар.

6. Holy Freeze

Необходимый уровень: 18.

Продолжение Holy Fire. Замедляет ближайших врагов. Ценность этой ауры, честно говоря, сомнительна, разве что ее сильно прокачать.

7. Holy Shock Aura

Необходимый уровень: 24.

А это продолжение Holy Freeze. Бьет подбегающих врагов молниями. Полезно, правда, на первом уровне прокачки наносит только 1-6 урона. Кстати, говоря "уровень", я имею ввиду не общий уровень героя, а данного конкретного скилла или ауры.

8. Sanctuary Aura

Необходимый уровень: 24.

Как бы гибрид Holy Freeze и Thorns. А вообще-то бьет магически исключительно мертвецов, в смысле, undead'ов. Однако уже вначале дает damage 8-16, а это неплохо.

9. Fanaticism Aura

Необходимый уровень: 30.

Закономерно, закономерно... Итог Concentration Aura. Кроме прибавления к атаке, увеличивает скорость этой самой атаки.

Feci, quod potui, faciant meliora potentes

10. Conviction Aura

Необходимый уровень: 30.

У монстров, попавших в радиус действия, уменьшаются показатели защиты и резистентности. Очень пагубно для них. Эта аура идет после Sanctuary Aura и заканчивает Offensive Auras.

Боевые Умения (Combat Skills)

Представляют собой варианты суперударов и боевых спеллов. Все они требуют расхода маны или жизни.

1. Sacrifice

Необходимый уровень: 1.

Можно бить просто, а можно и вот так, с повышенной атакой и уроном. Правда, в таком случае восемь процентов наносимого от каждого удара вреда получает сам персонаж. Но в сочетании с Prayer – весьма неплохой способ сохранить себе жизнь.

2. Smite

Необходимый уровень: 1.

В разгар битвы позволяет ударить врага щитом, временно оглушив. Расходуется мана, но и действует неплохо.

3. Holy Bolt

Необходимый уровень: 6.

Первый настоящий боевой спелл. Светящийся белый шар, который поражает мертвяков с 8-16 damage на первом уровне апгрейда. Но есть у этого умения и еще одно достоинство: тот же шар, будучи запущенным в сторону союзника, лечит его.

4. Zeal

Необходимый уровень: 12.

Бойня, кровавая баня, иначе этот скилл и не назовешь. Вместо одного удара наносит два, да еще и усиленных. Каждый уровень прибавляет еще один удар и увеличивает атаку. Сие умение незаменимо, чтобы прорубить себе дорогу из плотного окружения с минимальными затратами маны.

5. Charge

Необходимый уровень: 12.

Логичное продолжение Smite. Паладин разбегается и, врезавшись со всей дури в толпу врагов, наносит удар удвоенной силы. Это умение просто создано для того, чтобы использовать его, попав в окружение...

6. Vengeance

Необходимый уровень: 18.

Мощное развитие получил Zeal. Усиленный удар + магический удар. Против боссов — самое милое дело. Чтобы не зазнавались.

7. Blessed Hammer

Необходимый уровень: 18.

Вот к чему пришел Holy Bolt. От персонажа по спирали разлетается нечто и дает всем 12-16 damage в репу. Тут главное – самому не огрести, а стоять в этот момент смирно и не шевелиться.

8. Conversion

Необходимый уровень: 24.

Странное продолжение Vengeance. Очень странное. Получивший удар монстр на некоторое, очень небольшое время становится союзником, и то не всегда. А очень редко.

9. Holy Shield

Необходимый уровень: 24.

Объединяли Blessed Hammer с Charge, а получилось всего лишь заклинание для апгрейда щита, к тому же временное. Однозначно не наш выбор.

10. Fist of the Heavens

Необходимый уровень: 30.

ОЧЕНЬ крутой гибрид Conversion и Blessed Hammer. Хотя, каким боком тут Conversion, понятия не имею. Однако результат впечатляет: наносит по врагу удар одновременно Holy Bolt'ом и молнией. Маны, правда, жрет много, но это оправданно. Однозначно НАШ выбор.

И опять о тактике. Как видите, большинство умений по большому счету просто не нужны, прекрасно можно обойтись и без них. Разве что повыпендриваться. Так что рекомендую на протяжении всей игры использовать Prayer — постоянно причем, а бить Sacrifice'ом или Zeal'ом. Или просто мочить монстров оружием, тоже хорошо. В маленьких тесных комнатках незаменим Blessed Hammer, а против всяческих боссов прописано Fist of the Heavens — лучшее лекарство на данный момент. Весь этот джентльменский набор желательно апгрейдить время от времени — не пожалеете. И да пребудет с вами Сила...

Квесты

Квесты для всех персонажей в игре одинаковы. В каждом акте вам надо выполнить по шесть квестов (т.е. всего их в игре двадцать четыре).

Получить квесты можно или поговорив с NPC (жителями очередного города), или отыскав определенный предмет, или попав в ходе скитаний по лесам, пустыням и подземельям в определенное место. Например, в первом акте вы можете получить квест "The Forgotten Tower", спустившись в подземелье под башней в районе Black Swamp, а можете – еще раньше, если прочтете книгу "Moldy Tome".





















Впрочем, мы укажем условия получения квестов для каждого конкретного случая.

Вся информация о квестах фиксируется в Quest Log (клавиша "Q"). Не ленитесь почаще туда заглядывать.

Важные NPC в первом акте

Warriv — караванщик. Введет вас в курс дела, потом поможет переправиться на Восток (во второй акт).

Charsi — кузнец. Помимо продажи/покупки он обеспечит герою ремонт доспехов и оружия.

Kashya — лидер вольных стрелков (Rogues), даст некоторые квесты. После выполнения одного из квестов у нее можно будет нанимать помощников (точнее, помощниц) для главного героя.

Akara — жрица. Будет лечить вас бесплатно и продавать свитки, книги и лечебные снадобья.

Cain — после того, как вы спасете его из города Тристрама, будет бесплатно идентифицировать для вас найденные вещи.

Gheed — жадный до денег человек. Торгует неидентифицированными предметами по совершенно ломовым ценам. Вы можете купить их на свой страх и риск. Теоретически возможно, что вам попадется очень ценная вещь, но шанс на это совсем невелик.

Квесты первого акта

Den of Evil – дает жрица Akara в самом первом городе. Вам нужно найти пещеру в районе "The Blood Moor" и перебить всех чудовищ, населяющих ее.

Награда: Акара даст один Skill Point, который вы можете распределить как вам угодно.

Sisters' Burial Grounds – дает Kashya после выполнения вами предыдущего квеста. Идите в район Cold Plains, там найдите переход в район Burial Grounds. Искомая девица будет ожидать вас среди могил. Blood Raven не особенно крута, но постоянно носится как угорелая, воскрешает скелетов и стреляет огненными стрелами.

Награда: сможете нанимать себе в спутники rogues. Одну rogue вам дадут бесплатно.

The Search for Cain – дает Akara после выполнения предыдущего квеста. Идите в Cold Plains, оттуда – в Stony Field. Там найдите Underground Passage Level 1 и, пройдя его, попадете в Dark Wood. Берегитесь – вас ждет море врагов! Найдите Tree of Inifuss (голое дерево без листьев), обыщите его и тащите свиток Акаре. Она расшифрует запись (на свитке рядом с колоннами, помеченными знаками, появятся цифры). Теперь следуйте в Stony Field, там найдите круг каменных колонн и щелкните на них в нужном порядке (сверьтесь со свитком). Появится новый телепортер, который перенесет вас в Тристрам. Сразитесь с местными обитателями (Грисвольд-то стал слугой Тьмы!). Найдите труп Вирта (Wirt), парнишки из первого Diablo, который промышлял торговлей редкими вещами. С его тела можно снять прилично золотишка, а также очень необычное оружие – деревянный костыль. Правда, он не особо хорош в качестве оружия (хотя иногда попадается и со слотами), да и продать его нельзя.Однако считать его совсем уж никчемной вещью тоже не следует. Он еще пригодится вам в самом конце игры, причем самым неожиданным образом..."

В центре города висит клетка с Кейном. Щелкните на ней и возвращайтесь в лагерь.

Кстати, если потом вы вернетесь в Тристрам, то с Грисвольдом придется сражаться снова, а на теле Вирта будет золото и его костыль. Однако взять его второй раз можно только в том случае, если его у вас нет – в Diablo II дублировать предметы нельзя.

Награда: Кейн будет идентифицировать для вас вещи бесплатно.

The Forgotten Tower – для получения этого квеста прочтите книгу Moldy Tome, которая будет находиться в Stony Field. Вам надо осмотреть все подвалы башни и найти там графиню — старую грешницу. Вход в башню расположен в Black Swamp (попасть туда можно из Dark Wood). Надо осмотреть все подвалы под башней.

Всего предстоит спуститься на пять уровней. На последнем, пятом, найдете саму графиню. Победить ее не составит сложности.

Награда: много золота в пятом подвале.

Tools of The Trade – дает Charsi (женщина-кузнец в городе). Надо найти молот в казармах монастыря Rogues. Вход в монастырь расположен в районе Black Swamp.

После того как убьете монстра по имени Smith (он охраняет молот), побродите по подземелью. В конце концов увидите наковальню, на которой лежит искомый предмет. Берите его и возвращайтесь к Charsi. Она скажет, что в награду сможет придать магические свойства одному из предметов (оружие или броня) на ваш выбор. К сожалению, это должен быть только "чистый" предмет – ни магический, ни редкий, ни уникальный или "socketed".

В принципе, получившийся предмет рекомендуется сразу продать – вы найдете гораздо лучше. Впрочем, может случиться и так, что вы получите нечто потрясающее, но шансы на это невелики.

Sisters to the Slaughter – дает Cain или Kashya (неважно) только после выполнения квеста "Tools of the Trade".

Надо найти в подземельях монастыря логово демоницы Andariel и убить ее. Логово находится в самом нижнем подземелье. Просто спускайтесь все время вниз, и вы его не пропустите.

Feci, quod potui, faciant meliora potentes











Андариэль – очень серьезный противник. Помимо того, что у нее куча хитпоинтов, она еще пользуется ядовитой атакой. Поэтому перед тем, как отправляться на бой с ней, настоятельно рекомендуется запастись пузырьками с антидотом и, по возможности, предметами, дающими сопротивление к яду.

Обязательно прихватите с собой свитки с заклинанием Town Portal. Так только увидите Андариэль, немедленно ставьте портал и только потом начинайте сражаться. Когда демоница основательно вас потреплет, прыгайте в портал. Подлечившись и прикупив колбочки с лечебными снадобьями, возвращайтесь. Снова первым делом ставьте портал, а только потом продолжайте сражение. Помните – до тех пор, пока вас не убили и игра не загрузилась поновому, Андариэль не сможет залечить полученные раны. Поэтому не стройте из себя крутого героя, а берите ее измором. Эта нехитрая тактика поможет вам одержать победу.

Впрочем, если вы играете за персонажей, сильных в рукопашном бою (варвара, паладина или амазонку), особых проблем у вас возникнуть не должно.

А вот некроманту придется попотеть. В ближний бой ему вступать бессмысленно (бьет уж больно слабо), а скелетов-магов Андариэль сносит одним ударом. Действовать придется так: заранее в городе накладываете на некроманта заклинание Bone Armor. Телепортировавшись в логово и поставив ворота, подождите, пока демоница подойдет к вам, и тут же создайте глиняного голема у нее за спиной. Голем немедленно перейдет в атаку. Ваша же задача – отвлекать внимание Андариэль, чтобы та не обращала внимания на голема. Вас быстро убить она не сможет из-за Bone Armor, а вот вашего помощника прикончит парой ударов. Вся штука в том, что глиняный голем все-таки наносит более сильные удары, чем сам некромант, и потому именно он в конце концов доконает Андариэль. Но помните – осторожность прежде всего! Не затягивайте бой. Как только увидите, что жизнь у некроманта пошла на убыль, телепортируйтесь в город.



Переход во второй акт – победив Андариэль, поговорите с Cain и Kashya. Потом разыщите Warriv и отправляйтесь вместе с его караваном на Восток, во второй акт игры.

Важные NPC во втором акте

Ierhyn – Местный султан, остался без жен и, видимо, поэтому так озабочен проблемой борьбы со злом. Делать ему больше нечего.

Kaelan – Личный телохранитель султана, не пускает вас во дворец.

Greiz – Командир отряда наемников, снабжает вас храбрыми сарацинами в среднем по 500 золотых каждый.

Drognan – Маг, приторговывающий всякими полезными шмотками.

Fara – Симпатичная огненноволосая кузнечиха, которая без проблем починит вам броню и снабдит умным советом.

Deckard Cain – Не захотел остаться в первом акте (видимо, боится, что его опять в клетку посадят) и по-прежнему готов идентифицировать предметы из вашего инвентаря бесплатно.

Lysander – Торговец бутылочками и полезными напитками, а также дорогими нераспознанными вещами.

Atama – Тетенька, у которой монстры съели мужа и сына; наверное, поэтому такая грустная.

Квесты второго акта

Find Radament`s Lair

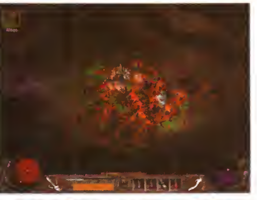
Под городом завелась нечисть, и виноват в этом некто Radament – здоровая такая мумия. Атама (плачущая тетенька возле караван-сарая) попросит найти логово гада. Это совсем не трудно – находится уютное гнездышко двухметровой костяной скотины на третьем уровне городской канализации. Попасть туда можно либо через дверь недалеко от доков, либо через люк в мостовой. Под землей вас гостеприимно ждут разнообразные виды скелетов и толпы ядовитых зомби, да и сам Радамент любит подышать отравленным газом. Поэтому благоразумно будет захватить с собой предметы, дающие защиту от яда. Самого Радамента довольно сложно победить в честном бою – он постоянно воскрешает вокруг себя скелетов, поэтому сперва стоит выманить его личные войска и убить на безопасном расстоянии, а потом приниматься за их хозяина. Из мертвого Радаманта вывалится Book of Skill (при прочтении получите +1 к скиллам).

The Horadric Staff

Покажите найденный в подземелье свиток Кенни (мудрец с посохом возле колодца). Он, конечно, жутко перепугается, наобещает вселенских катаклизмов и немедленно снарядит вас за тремя вещами.

Первая – Cube, лежит в подземельях Halls of the Dead (вход туда находится в Dry Hills — это область пустыни за городом, туда можно попасть через Rocky Waste). Подземелья полны ядовитых зомби, поэтому очень пригодятся вещи с защитой от яда. Искомый куб — это такой волшебный ящичек, используя который, можно проводить всяческие эксперименты с вещами. Вот несколько рецептов:

2 колчана стрел = 1 колчан ботов для арбалета
2 колчана болтов = 1 колчан стрел
6 драгоценных камней + 1 меч = 1 длинный сокетный меч.




Кроме этого, Horadric Cube можно просто использовать как дополнительный ящик хранения, сам куб занимает 4 клеточки, в нем же умещается 12 (какое счастье, что этот ценный предмет вам не нужно будет сдавать после выполнения квеста!). А еще Horadric Cube вам понадобится после окончания игры, но это секрет, о котором мы расскажем чуть позже.

Вторая вещь, которую вам нужно найти, – Shaft. Отправляйтесь в локацию Fair Oasis, там найдите спуск в Maggot Lair (аккуратная такая яма в песке). Внутри это выглядит гораздо хуже, чем снаружи. По норам носятся стаи насекомых. Поэтому старайтесь биться в узких коридорах, тогда на вас сможет напасть только один враг. Сам Маггот, как вы уже, наверное, догадываетесь, живет на последнем (третьем) уровне. Он окружен толпой детишек, но сам (сама?) совершенно беззащитен, поэтому спокойно рубите бедняжку в капусту.

Заключительной вещью, которую нужно найти, является Headpiece – верхушка посоха (можно временно попользовать ее как амулет – +10 Life, +10 Mana), она лежит в Claw Viper Temple (область пустыни Valley of Snake). На том самом змеином алтаре, который нужно будет найти и разрушить в следующем квесте.

Однако на этом квест не закончится. Вам еще нужно будет положить Headpiece и Shaft в Cube, получив в итоге легендарный Horadric Staff. После выполнения квеста Arcane Sanctuary вы получите доступ к гробнице Tal Rasha. В одном из склепов найдете алтарь, куда и нужно будет вставить Horadric Staff.

Tainted Sun

Как только вы попадете в область пустыни Lost City, неожиданно станет темно. Не пытайтесь крутить ручку яркости на мониторе, это такой очередной квест. Вам нужно будет вернуться в город и расспросить о темноте мудреца Дрогнана (старичок, который торгует посохами и зельями в восточной части города). Он поведает, что во всем виноват змеиный алтарь (Serpent Altar) в одноименном храме, что находится в Valley of Snake. Храм наполнен толпами саламандр и мумий, поэтому неплохо запастись защитой от яда. Захватите также что-нибудь с защитой от холода – иногда местный монстр любят побаловаться замораживающими заклинаниями. Сам алтарь находится на втором уровне храма. Возьмите с него Headpiece. Вернитесь к Дрогнану и доложите о выполнении квеста. И тут же получите еще один.

Arcane Sanctuary

Дрогнан наплетет вам с три короба о старом колдуне, который возрождает к жизни толпы нечисти. Идите ко дворцу и поговорите с lehyn`ом. Оказывается, все просто – у султана неприятности с гаремом. Теперь вы можете посмотреть на дворец изнутри – стража вас пропустит. Спускайтесь в гарем; на первом уровне обычно пусто, валяются только тушки несчастных султановых жен, а вот на втором начинается мясорубка: вас ждут толпы монстров, которые перебили несчастных женщин. Под гаремом расположена султанская темница, на третьем уровне которой есть телепортатор в Arcane Sanctuary – странное место, узенькие дорожки в звездном небе, полные мертвых колдунов и привидений. Здесь вам нужно будет отыскать Horazon`s Journal. Его охраняет местный маг-начальник (Summoner), которого придется прихлопнуть для выполнения квеста (см. ниже). Мага окружают толпы слуг, но сам он очень Fрасположены они в локации Canyon of Magi. При этом шесть – фальшивых, и одна настоящая (в ней-то и находится нужный вам алтарь). Подлинную гробницу узнать легко - на камне перед входом в нее изображен символ, который нарисован в Horazon`s Journal. Однако настоящему манчкину... простите, герою, завсегда везде ништяк, поэтому вы, конечно, зачистите все без исключения гробницы – и вещички пособираете, и золотишко с монстров. Экспа, опять же...

После использования Horadric Staff, в помещении с алтарем случится небольшое землетрясение, и появится дыра в стене. В пещере за ней водится ужасный Chamber — огромный насекомообразный монстр. Он очень силен и окружен замораживающим полем (артефакты с can't be frozen не помогают). Кроме того, из его логова нет выхода, поэтому сразу же ставьте Town portal, чтобы восремя смыться. Обычно хватает трех-четырех рейсов в город, чтобы подлечиться, запастись бутылочками, — и гроза местных подземелий падет от вашей руки, оставив на прощанье какую-нибудь полезную вещицу (и кучу безобидных, но очень противных личинок). Исследовав его пещеру, вы найдете архангела Tyreal, который должен был сторожить Баала. Он поведает, что, несмотря на все ваши старания, в этом эпизоде Дьабло победил и успел спасти своего брата.

Возвращайтесь в город, узнайте, как все вами восхищаются и какой вы, оказывается, великий воин. Поговорите с султаном – он разрешит воспользоваться кораблем, что стоит у причала. Побеседуйте с капитаном Jerhyn`ом, надрайте доспехи и отправляйтесь на восток в третий акт.

Важные NPC в третьем акте

Meshif – Он доставил нашего героя в это мрачное место. Ему просто не верится, что его любимый город мог так преобразиться. Но деваться некуда - будет торчать у пристани в ожидании момента, когда герою вздумается вернуться обратно.

Hratli – коротко обрисует ситуацию в городе, на который наступает нечисть

Feci, quod potui, faciant meliora potentes

из джунглей. Верховодит темными силами Memphisto. Кроме того, ваш собеседник упомянет о братстве Children of Zakarum, обосновавшемся в затерянном в джунглях городе Travincal. Его участники также называют себя Warriors of Light.

Hratli торгует доспехами и оружием.

Ormus – Торгует магическими жидкостями, посохами, свитками и т.д.

Deckard Cain – Наш старый знакомый, которому не терпится в очередной раз промямлить что-то типа "зло неподалеку, зло нужно уничтожить". А заодно и провести идентификацию ваших вещей.

Alcor – Местный алхимик, торгует магическими Potions.

Asheara – Капитан местной наемной братии, которая зовет себя Iron Volves. Заодно приторговывает всемозможным оружием и доспехами. Под занавес акта примет вас в "почетные железячные волки".

Natalya – Состоит в древнем "антидьявольском" ордене. Ждет новостей, и сама готова поделиться информацией. Так и проторчит весь акт не у дел. Странно, однако.



Квесты третьего акта

The Golden Bird

В локации Spider Cavern вы найдете Jade Figurine. Расспросите о ней Cain'a. Тот предложит показать ее местному коллекционеру - Meshif'y. Последний, не долго думая, отберет находку для своей коллекции, а взамен даст вам Golden Bird. Покажите птичку все тому же Cain, который тут же припомнит историю о том, что в подобной фигурке могут храниться останки мага Ku Y'leh. И отправит вас к Alkor'y. Пообщайтесь с этим полоумным два раза. Из пепла он изготовит некую Potion of Life (+20 к жизни посредством правого клика).

Blade of the Old Religion

Переместившийся в кузницу Hratli предлагает разыскать в Flayer Jungle клинок Gidbinn, с помощью которого Ormus сможет восстановить силу защитного заклятья, оберегающего город от нечисти. Кинжал отдаем Ormus'y, после чего отправляемся поговорить с Asheara: та готова предоставить вам бесплатного помощника. Возвращаемся к Ormos'y, который презентует вам навороченное колечко. На этом квест считается выполненным.



Khalim's Will

Найти останки Khalim'a.

1. Khalim's Eye - в подземелье Spider Cavern. Найдете его в том же сундучке, где была Jade Figurine. Если во тьме подземелья будет ничего не разглядеть - жмите Alt.

2. Khalim's Brain нужно искать в подземелье Flayer Dungeon.

3. За Khalim's Heart придется отправиться в канализацию (локация Kurast Bazaar или Upper Kurast).

4. И, наконец, за Khalim's Flail понадобится мотаться в город Travincal, да еще и по прибытии опасаться тамошнего городского Совета. В нашем случае искомая "утренняя звезда" сыскалась на теле советника Toorc Icefist. Завалить его было ох как непросто - он стойко сопротивлялся и огню, и холоду, поправлял здоровье с помощью Potions, и только непрерывный град стрел не самой простой закваски его таки доконал. Не помогли и огненные элементалы, которых злодей не скупился кастовать. В битве с советником весьма пригодятся вещи, дающие защиту от огня, а также стандартный запас склянок со здоровьем.



Larn Esen's Tome

Требуется отыскать мудреную книжку – Larn Esen's Tome. Рыться предстоит в шести храмах (локации - Bazaar, Upper Kurast и Causeway). В качестве награды получите 5 поинтов под основные характеристики.

The Blackened Temple

Найти храм Blackened Temple в Travincal. И перебить всех жрецов - Верховный Совет храма. Особой сложности, естественно, не представляет. Сначала откусываем по периферии разную мелочевку - магов и черных "охранников". Потом выбиваем тварей в прудах. А затем уже занимаемся вплотную членами совета, желательно, в индивидуальном порядке.



The Guardian

Нужно разбить Compelling Orb с помощью Khalim's Will, зто должно открыть путь в укрытие Mephisto. На трех уровнях придется устранять с дороги всяческих магов (запаситесь огнеупорными вещичками) и недобитых ранее мелких боссов - членов совета. Сам Mephisto, видать, из злектриков-недоучек – будет швыряться молниями. Амазонка расстреляла его из-за угла самонаводящимися стрелами, израсходовав при этом пятикратный запас маны.

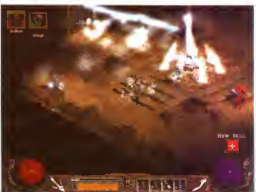
Вслед за кончиной местного босса пришло известие о завершении шестого квеста. Открылся портал, который переносит нас в четвертый акт игры.

Важные NPC четвертого акта

Iamella – Торгует оружием, доспехами, а самое главное - отличного качества Potions.

Halbu – Местный кузнец. Чинит, торгует, все чин чином.

Архангел Tyrael – Представитель высших сил добра, сам аж светится. Но помогать нам собирается только советами – нет, чтобы кинжальчик какой-никакой отвалить. Или субсидии выделить...



Квесты четвертого акта

The Fallen Angel – Жил да был ангел Izual. И пошел он как-то в атаку на оплот местной Тьмы, и скоррaптила его Тьма... предал он своих, короче. И был его дух переса-жен в форму зверя из преисподней, где и томится поныне. Эх, жалко падшего ангела...

Feci, quod potui, faciant meliora potentes











Постановляем считать, что настрадался он вполне, и пора забить его звериную оболочку и выпустить мятежный дух на волю, в пампасы.

Ежели с наскоку забить не получится - завлекайте его аж ко входу в пандемониумную крепость. Внутрь ему ходу нет, а у вас - все ресурсы под рукой, в том числе и подзарядка здоровья и маны.

Hell's Forge

Пришло время доказать Дьябле, что намерения у нашего героя - ну самые сурьезные. Для этого необходимо изничтожить "душевный" камушек Mephisto - его soulstone. Вот только сапогом его не раздавишь, лучше всего - гидравлическим прессом (рекомендации Терминатора). За неимением последнего сгодится и молот с наковальней в кузнице Hellforge. Никаких координат нам, естественно, не выдадут. Поэтому пробивайтесь с боями аж в локацию River of Flame. И со всеми предосторожностями, ибо в случае вашей погибели отреспавнятся заново не только рядовые монстры, но и монстры-герои (тот же Izual), придется крошить их всех повторно.

По прибытии, найдя эту самую кузницу, забивайте кузнеца-босса.
Не забудьте прихватить его молот.

Terror's End

Найти Diablo в его убежище. Звучит просто...

Прежде всего посоветую спешить ну о-очень медленно. Отключайте автобеготню и микрошажками идите к цели. Периодически делайте небольшие паузы, монстры сами к вам прибегут. По пути вам встретится еще один ангел-советчик – Hadriel. От него вы узнаете о пяти печатях, которые вам предстоит распечатать.

Местные монстры вам большей частью уже встречались ранее, особо опасные - разного рода маги и второстепенные боссы. Внимательно следите за здоровьем, применяйте тактику Горациев супротив Куриациев - отбежали, атаковали ближайшего преследователя, опять отбежали, подлечились, атаковали... Не позволяйте себя окружать. Магов уничтожайте в первую очередь. И маневрируйте, маневрируйте.

В момент взлома печатей происходит респавн местных зверюг, поэтому не ленитесь - предварительно выставляйте портал и, не дожидаясь появления нечисти, ныряйте в него сразу же после обработки печати. Замешкаетесь - и какой-либо монстр может отрезать вам путь к отступлению. Назад возвращайтесь по дальней дорожке - через зачищенную предварительно территорию. Так вы будете четко знать, куда отступать, и не попадете в кольцо врагов.

Поверьте, так оно будет быстрее. После вскрытия последней печати появится быкообразный Diablo II.

Возвращайтесь в город и экипируйте заранее припасенные шмотки и оружие, обладающие Fire Resistance. Пришло время достать все припасенные фиолетовые Potions.

Босс игры располагает четырьмя типами атак. Первая - удар лапкой в ближнем бою. Вторая - длинный огненный "бензиновый язык". Третья - несколько укороченный, но более мощный напалмовый "выхлоп". И, наконец, радиальные огненные волны. В любом случае задерживаться в зоне поражения не стоит.

Ввязываться в ближний бой не рекомендуется категорически. Применяйте оружие, поражающее на расстоянии. Монстрячий босс всех боссов туп и, самое главное, не лечится! Не забывайте пополнять собственные запасы красной жидкости. Кстати, заранее ставить портал для отступления теперь бессмысленно - Diablo заблокирует его бивнями. Их можно уничтожить, но для этого понадобится пара секунд.

Амазонка завалила Diablo из "вампирячьего" лука, который с каждым попаданием подлечивает своего владельца и пополняет его "манную" емкость. Основная атака - замораживающие стрелы (6-го уровня).

Почти сразу же появилось сообщение о том, что игра вот-вот закончится. И ведь не соврали - действительно закончилась!

Впрочем, желающие могут продолжить приключения, причем они получили теперь возможность выбрать сложность игры – Nightmare. А в меню есть еще и недоступный пока уровень сложности – Hell.

Секретный уровень

Помните, мы вам не рекомендовали выбрасывать ногу Вирта? Выбросили? Что ж, тоже правильно - нечего всякий хлам за собой таскать. Тем более, что ее всегда можно взять на том самом месте, где нашлась первая нога.

Так вот, нога-то оказалась непростая, можно сказать - заветная. Если ее поместить в известный нам преобразующий кубик The Horadric Cube, потом туда же положить книжку Tome of Teleportation (количество зарядов значения не имеет), затем встать в самой первой локации игры The Rogue Encampment и проделать трансмутацию, то в результате этой операции возникнет портал, ведущий на секретный игровой уровень The Moo Moo Farm.

Му-му'шный уровень - это круто. Здесь пасутся тучные стада коров с алебардами на перевес. Старайтесь особо далеко не отбегать от первого же коровьего подразделения, которое решит заняться вашей персоной. Применяйте что-либо из арсенала массового поражения, иначе не справитесь. Амазонке здесь пригодился все тот же "вампирячий" лук. Выпуская раз за разом по шесть стрел, которые практически все поражали цели, она даже не испытывала недостатка в мане. В конце-концов на поле побоища осталась груда коровьих туш и куча всевозможной добычи - обычные и продвинутые доспи, оружие, штук двадцать драгоценных камушков, кольца, амулеты, бутылки с полезной выпивкой. А из босса уровня выпала артефактная кольчужка...

Да, и одно маленькое условие: чтобы попасть на этот секретный уровень, вам надо сначала выиграть игру (убить Дьябло). ▲

Старшина Степанов



Советы по прохождению на уровне "Эксперт"



Перед описанием миссий стоит, наверное, дать несколько практических советов. Разумеется, за вашими плечами — уже пройденная первая часть, The Dark Project. (Что? Нет? Тогда марш спасать мир от проделок Трикстера! А вот для остальных я продолжу.) Со времен первой части в мире Гаррета кое-что изменилось. Не буду вдаваться в описание "международной обстановки" и детального обсуждения истории. Авторы игры сделали это великолепно. Хотелось бы остановиться на некоторых практических моментах, которые помогут вам в игре.

Из *амуниции* кое-что прибавилось: на восьмом номере у вас вместо простой веревочной стрелы может оказаться (покупать тоже возможно) *Vine arrow*, которая, помимо привычных деревянных поверхностей, может втыкаться в разные решетки. Поэтому, имея такую стрелу в арсенале, поглядывайте почаще на потолок. Ну и не забывайте, что эти стрелы можно выдергивать. Это значит, что частенько можно обойтись только одной стрелой.

Прибавилось два *эликсира*: невидимости (срок действия всего несколько секунд) и замедляющий ваше падение, который позволяет сигануть с любой высоты.

Появились *осветительные патроны*, сгорающие довольно быстро. Темнота — она, конечно, друг вора, но иногда попадешь в такое место...

Помните *лягушек-камикадзе* из первой части? В середине игры вы сможете взять их на вооружение. Кидаете такое зеленое "яйцо" на "вражеские коммуникации", и, радостно квакая, лягушка начинает охоту на гвардов. Правда, со времен The Dark Project эти твари немного отупели и часто в упор не видят тех, кого надо подрывать. Против больших охранных роботов практически бесполезны, так как те расстреливают их на расстоянии. А вот против маленьких – самое оно.

Роботы. Их в игре водятся три типа. Первый — маленький, в задачу которого входит обнаружение всяких посторонних. Если заметит, то убежит за охраной. Уничтожается одной миной, одной лягушкой или выключается водяной стрелой в топку сзади.

Второй — большой охранный робот, этакий котел на ногах. Вооружен мощной пушкой, которая выстреливает ядра, взрывающиеся через пару секунд. Подрывается миной, двумя лягушками или выключается двумя водяными стрелами в топку.

В последней миссии вам попадется третий вид – механический паук, вооруженный метателем шарикенов. Способ борьбы – тот же, что и против большого робота.



Появились *следящие камеры*. Если не задерживаться под их оком достаточно долго, то мимо камер можно пробегать. У них есть три режима: зеленый, когда "все спокойно", желтый, когда "есть подозрения", и красный, когда поднимается тревога. Уничтожаются одной огненной стрелой.

Часто следящие камеры помещаются в пакете с автоматической установкой — желтой рожей на ножках, которая может вломить пушечным ядром, стрелой



или шарикеном. Если рядом с ней установлена следящая камера, то, скорее всего, установка работает не автономно, то есть, если камера не подняла тревогу, то и пальбы не будет. Уничтожается двумя огненными стрелами.

Из противников ближе к концу попадутся слуги Карраса в желтых масках. Они несколько лучше слышат, так что к ним сложнее подобраться для удара дубинкой.

Не бойтесь охранников, вооруженных оружием ближнего боя. С ними можно весело провести время. Для этого нужно только пространство для маневра и какое-нибудь местечко, куда этот гвард не сможет попасть. Так как охранники не могут забираться по приставным лестницам, влезать в разные щели согнувшись и карабкаться на невысокие стены, то этих ребят можно доводить до тихого бешенства. Однажды я гонял одного гварда минут пять. Много чего услышал...

Частенько таким образом можно отрываться от ВОХРы, а потом, спрыгнув в каком-нибудь другом месте, устраивать засаду возвращающемуся ни с чем гварду. Иногда это бывает единственным способом хапнуть что-нибудь. Выскочили, схватили — и под дружный рев и мат охраны делаем ноги по заранее проверенному маршруту. Можно и по непроверенному. Бегите, а сами внимательно смотрите, куда можно вскочить, куда запрыгнуть, а где и раствориться в темноте.

Иногда можно проводить таким образом "разведку боем", определяя, что ждет в неизвестных пока помещениях. Также, имея в своем распоряжении довольно просторное помещение, полностью погруженное в темноту, можно созывать всех ближайших охранников на "экзекуцию" дубинкой. Ребята потихоньку входят во мрак и начинают пристально всматриваться в темноту, в которой вы хозяин, а не они. Порой охранников лучше выманивать с хорошо освещенных позиций, а потом садиться им на хвост, когда они возвращаются на свой пост. Охота на гварда – это гораздо забавнее, чем вы думаете.

Running Interference

Норм. Дать сигнал Бассо, когда путь будет свободен; помочь Бассо и Дженивере удрать вместе; не убивать.

Слож. Дать сигнал Бассо, когда путь будет свободен; помочь Бассо и Дженивере удрать вместе; не убивать; взять добра на 300.

Похоже, настало время тряхнуть стариной и стереть пыль с дубинки: местная полиция под управлением Шерифа совсем оборзела и стала хватать и сажать в "кутузку" всех подряд. Бассо, тот самый, которого мы вытаскивали из Крагслефтской тюрьмы, просит Гаррета помочь освободить Джениверу, которую содержат в подвале одного особняка. Несмотря на то, что знаменитый вор "вышел на пенсию" после тех приключений, стоивших ему собственного глаза, остаться в стороне и не помочь старому знакомому нельзя. Вот почему мы вновь выходим "на тропу войны".

Бассо предоставил план здания, на котором красной линией показал самый лучший путь до камеры с Джениверой. Замок двери камеры довольно сложный, но Бассо знает, как его открыть. Когда маршрут будет свободен, надо только дать сигнал специальным свистком, так чтобы Бассо его услышал, — и он сразу побежит освобождать девушку. Она, кстати, не выносит насилия, и убийство кого-либо из охраны было бы дурным тоном. Но вот поучить уму-разуму зарвавшихся гвардов стоит. В виде урока вырубим дубинкой восьмерых. Ну, и раз мы опять взялись за старое, то не стоит отказывать себе в некоторых "слабостях": обчистим особняк на 600 монет, включая драгоценных камней на 200.

И вот мы перед главными воротами особняка. Ломиться туда было бы полнейшей глупостью, не достойной такого опытного вора, как Гаррет. Надо будет пробраться через черный вход, который будет справа от главных ворот. Да и подошедший Бассо сказал то же самое. Так что двигаем туда и через открытую дверь в подвальное помещение проникаем в здание. Кто-то беспечно оставил стопку монет на столике... Так, дальше у нас будут две двери. Та, что справа, ведет на лестницу наверх, а вот та, что слева, — в дальнейшие помещения подвала. Займемся вначале главным делом по вызволению пленницы, для этого идем в подвал. Дверь туда заперта, но кто-то слишком заботливый оставил ключ рядом.

Сразу за поворотом будет пост охраны за решеткой. Эти ребята просматривают дальнейший проход. Осторожно выглядываем из-за угла, стараясь
ся им на глаза, и гасим факел водяной стрелой. Теперь можно спокойно пройти мимо поста. Заходим в тыл этим охранникам, пройдя через казарму (первая дверь направо), и бьем по балде обоим. Теперь идем в мастерскую. Не пропустите тайник: под столом, на котором лежат осветительные патроны, есть рубильник, открывающий панель на стене. Затем продвигаемся к кухне, на которой расхаживает не то повар, не то слуга. Нет что бы булочки какие-нибудь готовить, так нет же, бессонница ногам покоя не дает... Ловим типа и выписываем фирменное снотворное от Гаррета.

Теперь следуем тем маршрутом, который нарисован на карте. Он проложен не напрямую, а через кухню. Это сделано потому, что на прямом пути, в хорошо освещенной нише, стоит охранник, подойти к которому незаметно практически нельзя.

Не тратьте на него время. Убедившись, что маршрут полностью свободен и никаких охранников-шатунов на нем не появится, идите за Бассо, который ждет вас в маленькой пристройке рядом с тем местом, где вы оказались вначале, то есть около главных ворот. Свистните ему через окошко — и Бассо ломанется вызволять девушку.

После того, как пленница оказалась на свободе, можно заняться "экономикой". Если вы осмотрели все закоулки подвала, то теперь настала пора заняться этажом выше. Попасть туда можно тремя способами: по лестнице в сенях около черного входа, через кухню и по дальней лестнице, за камерой Джениверы. Я предлагаю сходить вначале на кухню. Дело в том, что наверху нам понадобится ключ, достать который можно следующим образом: на кухне есть подъемник, доставляющий еду в столовую наверху. В этой столовой ходит голодный (и потому злой) охранник, у которого на поясе и висит искомый ключ. Так как эта столовая хорошо освещена, то это единственный способ раздобыть ключ. Забирайтесь на подъемник и, нажав кнопку, поднимайтесь наверх в виде снеди. Гвард подходит периодически к подъемнику еды (точно – голодный) — и лишается ключа с пояса. Прихватив кое-какую золотую посуду, спускайтесь обратно вниз, в подвал. Теперь у вас есть все необходимые ключи и можно заняться очисткой верхних этажей от ценностей. Поднимайтесь по любой лестнице наверх и начинайте потихоньку дубасить охранников, для того чтобы выполнить "план", да и чтобы облегчить себе жизнь.

В самом здании есть два крыла со спальнями наверху. В западной спальне есть секрет: рядом с кроватью, под цветком, ищите рубильник, который открывает панель над кроватью. Есть еще одно местечко, куда стоит заглянуть, если есть проблемы с поиском добычи: в западном крыле подвала есть комната, где вы найдете нишу, заставленную ящиками. Разберите завал и вы найдете пару самородков. Если хватит наглости, можно хапнуть кое-какую мелочь с подноса прямо в центре скверика перед главными воротами. Как только выполните все задачи, выходите на улицу.





Shipping... and Receiving

Норм. Найти способ проникнуть в охраняемые помещения строения А; набрать добычи на 500 монет; уйти в точку старта.

Слож. Найти почтовый ярлык и подменить его на ящике в офисе Джильвера; набрать добычи на 650; не убивать безоружных; уйти в точку старта.

На фоне прямо-таки чрезмерной активности Шерифа и его подчиненных заниматься бизнесом становится все сложнее и сложнее. Как пойдут дела дальше – неизвестно, и стоит подумать о собственном "пенсионном фонде". Один из хороших способов для взноса – обчистить охраняемые склады, где местные торговцы держат всевозможные ценности, от картин до каких-то редких пряностей. Кстати, надо будет раздобыть пять пакетиков для перепродажи. Помимо этого, стоит провернуть фокус с подменой почтового ярлыка на одном большом ящике с весьма ценным грузом, который будет отправлен утром. Если (что значит "если"?) удастся подменить ярлык, то груз уйдет совсем по другому адресу. Ну и, набрав добычи на 850 монет, уйти в точку старта, никого не убив. К тем "орудиям труда", которые вы собираетесь покупать перед началом миссии, стоит добавить эликсир невидимости, который вам может пригодиться. Впрочем, если вы будете пунктуальны и внимательны, то сможете найти один на месте.



Начинаем мы за ящиками в северо-западном углу складов. Осторожно вылезайте из-за них и ступайте против часовой стрелки. Сами склады делятся на два комплекса: строения А и В. К каждому такому строению примыкают пронумерованные склады, часто имеющие два этажа. Двери в них открываются не ключом или отмычками, а специальным устройством в главном офисе строения А. Надо лишь набрать нужный номер на барабане в комнатке на втором этаже — и ворота того склада, номер которого был набран, откроются. Кстати, подобные наборные устройства размещены в сарайчиках на улице, но ключ, отпирающий эти каморки, надо будет еще найти.
И еще одно: одновременно можно открыть только одни ворота.



Ну а пока осторожно пробирайтесь против часовой стрелки во внутренний дворик строения А, так как там есть открытая дверь в центральный офис. Но не спешите, так как по территории склада лениво бродят полусонные охранники. Методично погружайте подвернувшихся гвардов в более глубокий сон своей дубинкой, не забывая оттаскивать бесчувственные тела в укромные уголки. Затем, хлопнув какого-то гражданского, поднимайтесь на второй этаж. Как только вы начнете подниматься, вам навстречу будет спускаться охранник. Не паникуйте, а просто отойдите в тень около ящиков, чтобы пропустить гварда, а потом оттащить его туда же.

На втором этаже идите направо, где вы найдете комнатушку с кнопками. Это и будет тот самый наборный механизм, открывающий ворота складов. Кстати, на карте они пронумерованы, так что смотрите, какой склад вы начнете потрошить первым. Недалеко от комнатушки с кнопками, за дверью стоит охранник, у которого на поясе есть ключ, отпирающий двери складов строения А. (Еще один такой же









ключ лежит на стойке перед входом.) Но отпереть их можно только изнутри, так что вначале набирайте необходимый код и ступайте грабить соответствующий ему склад. Перед тем, как приступить к этой процедуре, можно прогуляться по этажу, чтобы устроить маленькую охоту на гвардов, которых тут водится от силы штуки две.

В какой последовательности вы будете обчищать складские помещения блока А — дело ваше. Только несколько советов: ярлык для замены вы сможете найти в 7732. В складе 6937 будет хранилище произведений искусства, в котором есть пара секретов. Первый: кнопка подъемника сломана, и, чтобы попасть наверх, постарайтесь попасть стрелой в кнопку на пульте второго этажа. Второй: в галерее картин есть одна, надпись под которой гласит, что стоит попасть из стрелы в кристалл, который держит нарисованная девушка. Так и сделайте, чтобы хапнуть еще одну статуэтку. На складе 7933 стоит огромный ящик, на стороне которого вам надо поменять почтовый ярлык, который вы должны были взять ранее. Там же есть еще один секрет: срубите мечом гобелен в офисе, чтобы заполучить самородок. На втором этаже этого склада есть смысл залезть за нагромождение ящиков, чтобы подобраться к паре сундучков. Не пропустите также дорогие тарелки, которые выставлены на стеллажах.

В 5188 находится... звукозаписывающая студия. Забирайтесь на пульт, а оттуда еще выше, чтобы подлезть к сейфу, который можно открыть отмычками. М-да... Похоже, Гаррет положил начало аудиопиратству... В 6013 кто-то ставит эксперименты над пауками. Там есть сейф на втором этаже, но как его открыть, я так и не понял. Может, у вас получится?

После того, как все склады блока А будут осмотрены и обчищены, настало время перейти к блоку В. Со второго этажа главного офиса туда ведет коридор, в конце которого, после широкой лестницы, установлена... охранная телекамера. Похоже, механисты, отколовшаяся от хаммеритов секта, преуспели в создании всякого рода устройств. Но справа, на стене, есть рубильник, который выключает следящий механизм. К этому рубильнику нетрудно пробраться незамеченным. Пройти в блок В можно также по железному мостку (гремит под ногами страшно) и по улице. Но учтите, что та сторона блока, что выходит на пирс, с пришвартованным кораблем, охраняется лучше всего. Устраивайте засаду на охранников, и у одного из них на поясе вы позаимствуете ключ капитана Дэвидсона, который вам пригодится в поисках пяти пакетиков пряностей. Первый пакетик вы найдете на поясе гварда, охраняющего корабль. К сожалению, даже погасив все факелы на корабле, пройти незамеченным мимо него не получится. Если вы не прихватили эликсир невидимости, то должны были найти его в одном из складов. Похоже, это единственный способ зайти охраннику в тыл, чтобы дать дубинкой по куполу.

Второй пакетик вы найдете в сарайчике, прямо на палубе корабля. Как только откроете дверь, сразу бегите к носу, чтобы запрыгнуть на возвышение: из сарайчика выскочат какие-то особо сердитые паучки. Расстреливайте их с высоты и забирайте пакетик. Дальше поднимайтесь к штурвалу и подзорной трубе. Двигайте их, чтобы внизу, в каюте капитана, открылся ящик с еще одним пакетиком пряностей и ценной бутылкой. За гобеленами по углам вы найдете еще пару сундуков, которые открывает ключ капитана. Теперь можно заняться складскими помещениями блока В. Поднимайтесь на второй этаж и забирайте ключ у охранника. Самого отправляйте к Морфею. Ищите комнату с рубильниками, открывающими ворота складских помещений. Дергайте их все — и теперь можно доделывать начатую работу.

В одном из складов можно увидеть упакованного охранного робота. Когда я увидел впервые его глаз через пролом в ящике, честно признаюсь, стало не по себе. Есть нехорошее предчувствие, что нам еще придется насмотреться на это механическое чудовище. Там же, на втором этаже, есть запертая комната, но ключ капитана Дэвидсона откроет вначале эту дверь, а затем и ящик еще с одним пакетиком пряностей. Теперь, если вы все обчистили и выполнили все, зачем сюда пришли, можно выбираться к тем ящикам, с которых вы начали.

Framed

Норм. “Обработать” не более пяти охранников; взять в офисе лейтенанта Хагена его персональную вещь и оставить ее в хранилище на третьем этаже; забрать из хранилища маленький сейф и оставить его в офисе лейтенанта Хагена; уйти.

Слож. “Обработать” не более двух охранников; взять в офисе лейтенанта Хагена его персональную вещь и оставить ее в хранилище на третьем этаже; забрать из хранилища маленький сейф и оставить его в офисе лейтенанта Хагена; не дать поднять тревогу; уйти.

Полиция Шерифа Труарта зверствует. Эта правоохранительная организация стала превращаться в карательную машину, в жернова которой стало попадать все больше и больше людей, чья вина была довольно сомнительна. К Гаррету обратился один “проситель”, который попросил устроить небольшую подставу правой руке Шерифа, лейтенанту Хагену. Вкратце план предстоящей операции таков: надо пробраться в здание Городской стражи Shoalsgate Station, проникнуть в кабинет

лейтенанта Хагена, для того чтобы взять там какую-нибудь вещь, принадлежащую ему. Затем, проникнув в хранилище на третьем этаже, оставить эту вещь там, забрав небольшой сейф, который, в свою очередь, следует подкинуть в кабинет Хагена. Чтобы эта подстава сработала, никто не должен узнать, что в Shoalsgate Station побывал кто-то посторонний. Придется ввести мораторий на использование дубинки. И еще: механисты установили в здании свою охранную систему, которая не должна поднять тревогу, что тоже может сорвать план. Так что задание предстоит не из легких. Берите только вспомогательные инструменты: водяные и моховые стрелы в первую очередь.

Первой задачей будет проникнуть внутрь здания. Если вы пройдете немного вперед (если пройти еще дальше, то можно найти ценностей на 75 монет в запертом баре и две водяные стрелы в железном коробе слева от бара) и заглянете за угол, то поймете, что через центральный вход, скорее всего, не прорваться. Но рядом с тем местом, где вы стартовали, есть какое-то техническое помещение с работающими механизмами. Отпереть ее помогут отмычки. Внутри вы найдете большой люк, который приведет вас в систему канализации. Ныряйте туда, и водный путь приведет вас в пещеру, где бегают голодные паучки. Разбирайтесь с ними с помощью стрел и выбирайте один из двух путей. Я бы посоветовал выбрать тот, где есть деревянные мостки.

Если вы купили подсказку, то в ней говорится, что пульт перед центральным входом отпирает не только ворота, но и отключает охранную систему. Это было бы хорошим началом, не правда ли? Вот и ступайте по деревянным мосткам до тупика, в конце которого крутаните потухший светильник, который является, на самом деле, секретным рычагом. Сбоку откроется проход — и считайте, что вы уже в здании. Поднимайтесь наверх и поворачивайте в первую дверь направо. Здесь будут две кабинки для допросов, в одной из которых допрос как раз ведется, а в другой дознаватель оставил ценные очки. Осторожно пробирайтесь дальше (рядом с кабинкой, где ведется допрос, – пригнувшись) — и вы попадете в комнату, где находится пульт. Открывайте главные ворота и выключайте охранную систему. Теперь любой гвард, если унюхает какую-либо опасность и захочет поднять тревогу, сможет рассчитывать только на силу своих голосовых связок. А вот услышит ли кто его хриплые вопли – вопрос. Впрочем, это не дает нам повод быть неаккуратным. В комнате с пультом вы найдете несколько водяных стрел.

Теперь можно заняться основным делом, ради которого мы сюда и пришли. Рядом с комнатой с пультом (front desk) есть лестница на второй этаж. Притушите немного свет около нее (по коридору ходят охранники) и осторожно (еще один — в межэтажном пространстве) пробирайтесь на второй этаж, где расположены кабинеты начальства, включая кабинет лейтенанта Хагена. По коридору рядом с офисами тоже ходят охранники, но можно, выждав момент, курсировать из комнаты в комнату. Да, и учтите, что те газовые фонари можно также гасить водяными стрелами. Проникайте в кабинет Хагена и хватайте со стола его платок с инициалами. Это как раз подойдет. И не забудьте заглянуть в кабинет напротив, чтобы забрать ключ от хранилища и архива. Затем есть смысл сходить в кабинет шерифа, где, помимо стопок монет и деловой переписки, можно найти секрет: тушите огонь в камине и поворачивайте фигуру слева. Это даст вам проход на первый этаж, в тренировочный зал, спуститься в который можно с помощью веревочной стрелы. Кстати, проникнуть из тренировочного зала в камин Шерифа можно, крутанув "потухший факел" в подсобке.

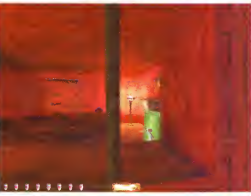
Теперь вам надо пройти в архив (records hall), так как хранилище заперто кодовым замком. Этот код можно узнать в архиве. Спускайтесь на первый этаж и пробирайтесь в основной офис, где вам надо провернуть следующий трюк. На противоположной от входа стене есть люк, открываемый находящимся рядом рубильником. Добраться до него можно с помощью веревочной стрелы. Открывшийся проход даст вам безопасный способ проникновения в архив. Дело в том, что лестницу туда охраняет сверхбдительный охранник, мимо которого проскочить незаметно совсем невозможно. Очень жаль, но "оприходовать" этого типа дубинкой нельзя. Можно, конечно, пробиться, кинув этой BOXPe флэш-бомбу под ноги, но зачем, когда есть тихий способ?

Попав в архив, откройте дверь ключом, найденным в кабинете лейтенанта Moseley, и тогда узнаете из книги, что код доступа в хранилище – 4026. Как лучше туда добраться? Ступайте на второй этаж и от кабинета Шерифа идите, дыша в спину охраннице, вслед за ней по коридору, в конце которого ныряйте в комнату налево, пока она не развернулась. Здесь ищите рубильник справа от гобелена (выдвиньте корешок книги) и получайте секретную лестницу на третий этаж. Поднимайтесь туда и дальше, пропустив охранника (не забудьте снять у него с пояса ключ), осторожно проходите мимо следящей телекамеры. Затем уходите в комнаты справа и проходите к входу в хранилище. Набирайте код 4026 — и вот вы внутри. Забирайте все подряд, включая миниатюрный сейф, и не забудьте оставить платок Хагена. Теперь возвращайтесь на второй этаж тем же путем и пробирайтесь в кабинет Хагена, чтобы оставить там сейф из хранилища. Все. Подстава организована.

Теперь можно потихоньку выбираться из здания. Если хотите, то можно обсле-

















довать "неохваченные вашей заботой" помещения. Ведь именно из того, что вы утащите, вы сможете купить необходимые принадлежности для следующей миссии. Игровые правила не позволяют скопить средства, и каждый раз вы должны облазить все, чтобы встретить дальнейшие события во всеоружии. Выходите через главные ворота, которые вы уже должны были открыть рубильником.

Ambush!

Норм. Вырваться из засады; дойти до дома на северо-западе.
Слож. Вырваться из засады; дойти до дома на северо-западе.

Все-таки известность вору только вредит. Стоило только чуть-чуть расслабиться в одном пабе, потерять бдительность, как тут же нашлись люди, готовые сдать Гаррета людям Шерифа с потрохами. Но профессионализм не пропьешь — быстренько протрезвев, наш герой не стал дожидаться, пока на запястьях защелкнутся кандалы, и выбрался из питейного заведения наружу. Похоже, Шериф ввел планы "Сирена" и "Перехват" одновременно, и путь до уютной норки на северо-западе будет довольно опасным. Несмотря на то, что любой гвард, если он только завидит Гаррета, не будет особо церемониться и постарается его сразу прирезать, мы не можем поступать так же. Пусть эти мерзавцы живут. Но вот дубасить их по башке дубинкой не возбраняется.

Итак, путь домой. Оказавшись на улице, надо сразу "делать ноги", так как из-за поворота вот-вот появится патруль. Вон та ниша с дверью как раз подойдет для того, чтобы укрыться в тени и немного подумать и посмотреть карту, если надо. Сразу хочу сказать, что маршрут может быть не только один, и вы можете попробовать любой путь. Здесь вам поможет интуиция, если вы, конечно, ей доверяете.

Этот патруль, от которого мы спрятались, периодически возвращается, и можно подкараулить обоих, чтобы хлопнуть дубинкой. Теперь, если стоять лицом на север, то у нас есть два пути, как пойти дальше. Идем направо и осторожно выглядываем из-за угла. М-да. Значит, идем налево, на запад. За поворотом расклад будет следующим: справа, перед закрытой решеткой, стоят два стража, а вот налево будет стенка, на которую можно забраться. Так, мы попадаем в чей-то садик наверху. Слева, внизу, треплются два гварда, а по улице шлепает еще патруль. Осторожно спрыгиваем с южной стороны и тут же одним броском уходим дальше в улицы. Стражники жуть как ленивые, и проверять, что там мелькнуло, не хотят. Поэтому погони не будет. Даже если какой-то особо ретивый гвард начинает орать, что, мол, он найдет вас и изрубит на кусочки, то оторваться от этого репейника довольно просто. Темных закоулков в ночном средневековом городе предостаточно.

Предлагать дальнейший маршрут я не буду, так как в разных местах тех кварталов, через которые вы будете проходить, есть незапертые двери, где можно немного пограбить сограждан. Я, например, пошел по западному пути. Так или иначе, вы доберетесь до родных пенатов, которые, оказывается, теперь уже как бы и не совсем родные. Дело в том, что кто-то прознал про местожительство Гаррета и настучал людям Шерифа. В доме стражники, и надо искать другую норку. Самый лучший вариант – район Shalebridge, который находится на северо-западе. Но вот ключ от ворот туда остался в тайнике дома. Вот почему надо найти способ, чтобы все-таки проникнуть в дом. Вариантов здесь как минимум два: забраться сзади по пожарной лестнице и тот, который я использовал. По-моему, он гораздо лучше (и эффектнее).

Напротив дома Гаррета стоит другой дом (не тот, где храпит какая-то девица, а рядом), проникнув в который, поднимайтесь по лестнице наверх, где будет открытое окно. Прямо напротив будут ставни спальни Гаррета и карниз. Разбегайтесь и прыгайте на него. Стоящие около входной двери (чуть левее и внизу) стражники совсем обзевались и поднимать какую-либо тревогу не будут. Опять, мол, что-то там мелькнуло. Открывайте ставни и забирайтесь в спальню (любопытно было побывать в доме Гаррета: довольно скромненько, надо сказать). В стенном шкафу поворачивайте одну из вешалок — и секретная панель поднимется, давая доступ к нужному ключу, кошельку с деньгами и кое-каким припасам. Теперь можно выбираться из дома. Сразу за дверью спальни будет гостиная, в которой расхаживает страж. За следующей дверью, в коридоре, еще один. Оккупанты! Тушим факел в спальне, открываем дверь и, выждав момент, от души трескаем дубинкой по каске гварда. Затем, притушив в гостиной свет, ловим "коридорного". Выбираться из дома лучше по пожарной лестнице сзади дома.

Теперь нас ждет путь в новое пристанище. Путь в северо-восточную часть города будет совсем не простым. Похоже, люди Шерифа решили извести Гаррета, ибо стражников на улицах будет полным-полно. Да еще они некоторые ворота между кварталами закроют. Поэтому придется искать путь, как пробраться к заветному выходу из этого "правоохранительного беспредела". Где-то вам поможет лестница, где-то проход сквозь здание, а где-то, может, канализация. Пользуйтесь почаще компасом и картой, чтобы понимать, где вы находитесь и куда идти дальше. Пройти в Shalebridge надо через старые ворота. Именно от них у вас ключ. В самом конце пути вам, вполне возможно, придется даже вылезать из окна какой-

то продуктовой лавки. Так или иначе, выбирайтесь в безопасное место поскорее. Вас ждут новые дела.

Eavesdropping

Норм. Подслушать разговор Шерифа, стоя у дверей, помеченных на карте; набрать добычи на 800 монет; уйти.

Слож. Подслушать разговор Шерифа, стоя у дверей, помеченных на карте; набрать добычи на 1000 монет; не убивать безоружных; уйти.

Несмотря на то что Гаррету удалось ускользнуть из засады, устроенной Шерифом и его людьми, опасность не миновала. С чего это они решили так серьезно взяться за нашего героя? Да и вообще, есть некое предчувствие довольно серьезных перемен в социуме. Причем не в лучшую сторону. Хранители в своем вечном стремлении наставить Гаррета "на путь истинный" все же дали одну наводку, могущую пролить свет на то, что затевают власть имущие. Есть сведения, что сегодня в полночь в одном из храмов механистов произойдет встреча Шерифа и вождя этого ордена. Даже известно место, где она должна состояться. Надо только осторожно встать около одной из двух дверей, указанных на карте, во время полуночи и постараться услышать, о чем же будут договариваться эти два правителя. Кроме того, в храме наверняка есть чем поживиться и не плохо было бы набрать ценностей на 1200 монет, раз уж мы будем там, ну и тихонько удалиться. Так как мы не убийцы, то трупов не будет. Набираем вспомогательных средств по следующей очередности: водяные стрелы, моховые, а на оставшиеся – по вашему усмотрению.

И вот мы перед главным входом в храм механистов. Дергать ручку дверей бесполезно — заперто, двинем лучше сразу к месту рандеву двух вельмож. Сверяемся по карте — становится ясно, что лучше идти налево. Так и сделаем.

Эти механисты, похоже, обожают все железное и механическое. Даже дорожку выложили не каким-нибудь красивым камнем или гравием, а облицевали металлическими плитами, которые ужасно громко стучат под ногами. Вот почему мы идем вперед, стараясь не наступать, по возможности, на эту поверхность. Идя по левой стороне, доходим до кладбища, не забыв в одном опасном месте (узкий петляющий коридор) проверить содержимое двух сундучков за дверью: в одном — ценности, в другом — здоровенная кувалда (вовсе даже не ценная). Около кладбища, звуки с которого вызывают мурашки по коже, поднимаемся по лестнице к светлой двери. Вовремя! Колокол на башне бьет полночь. Прячьтесь в тени, чтобы какой-нибудь охранник вас не заметил, и навострите ушки. Похоже, разговор Шерифа Труарта с главным механистом Каррасом как раз начинается.

Оказывается, у этих двух властителей есть договоренность. Шериф в обмен на всевозможные механические игрушки, в основном охранные, поставляет Каррасу "добровольцев" для разного рода экспериментов по выведению полулюдей-полуроботов, в общем — идеальных рабов. Теперь понятно, откуда у людей Шерифа такая прыть по убиранию с улиц бомжей, проституток и прочих персоналий, исчезновение которых в огромной "правоохранительной" машине не вызовет какого-либо общественного резонанса. Каррас как раз продемонстрировал "образец" такого раба Шерифу. Одной из главных составляющих при трансформации человека в биоробота является особая маска. Кстати, если вы хотите взглянуть на один из таких "экземпляров", посетите техническую комнату между кладбищем и главными воротами (там, кстати, есть секрет: ищите рубильник внизу, чтобы увидеть "отбраковку").

Труарт, похоже, был немного шокирован результатом и, потребовав, чтобы его участие в этих экспериментах никак не было проявлено, заявил, что он поставит еще только двадцать "добровольцев", не больше. После того, как Шериф удалился, Каррас разразился монологом, из которого стало ясно, что вождь механистов и не думает останавливаться на достигнутом. Чем это грозит, остается только догадываться, но, похоже, дурные предчувствия начинают сбываться. Самое интересное, что Каррас, как бы в подтверждение договора и для собственной подстраховки, записал разговор с Шерифом на каком-то звукозаписывающем аппарате, который должен быть помещен в депозитный сейф одного из крупнейших банков города. Хорошо бы найти ключ от этого сейфа и сделать с него восковый слепок!

Спускаемся по лестнице обратно на "тропу" и идем дальше, по часовой стрелке, стараясь не шуметь. За очередным поворотом направо есть лестница на стене. Карабкаемся по ней наверх и видим, как по крыше ходит лучница. Выждав момент, перебираемся на крышу и прячемся в небольшом сарайчике, где на полке находим ключ от депозитного сейфа. Теперь караулим охранницу и — бьем ее дубинкой. Так, плацдарм с двумя выходами мы получили. С этой крыши, помимо лестницы на стене, есть дверь, ведущая на второй этаж храма. По нему шлепает еще одна охранница, но тюкнуть и ее по башке не составит труда. Сразу впереди будет темная комната, в которой можно устроить засаду и раздобыть, помимо кое-каких ценностей (не забудьте слазить по лестнице еще выше, в спальню), еще один полезный ключ. Ступайте дальше, хоть по — хоть против часовой стрелки, по этому этажу, чтобы раздобыть еще пару ключей, кое-какие ценности и "деактивировать" еще











Sub rosa







одну охранницу в северо-восточной башне. По боковым лестницам на первый этаж лучше здесь не спускаться, потому что у дверей храма стоит бдительный гвард во-о-от с такой колотушкой. Механисты, отколовшись от хаммеритов, "модернизировали" не только идеологию, но и знаменитую кувалду, превратив ее в просто убийственную штуку, которую на себе лучше не пробовать. Поэтому, обчистив второй этаж и башни, возвращайтесь на крышу, а потом по лестнице на "тропу".

Идите дальше по часовой стрелке, пока не дойдете (это совсем рядом) до двух построек с дверьми, одна напротив другой. Это будут два склепчика, в одном из которых – сундучок с ценностями, а в другом, помимо стопок монет, — люк в подвал. Спускайтесь по лестнице вниз и... что мы слышим? Этот звук нам хорошо знаком еще по прошлым приключениям: гремя цепями, по подвалу шастает непуганый скелет. Здесь их будет две штуки. Похоже, мы не всех добили во времена "боевой молодости". Неужели механисты "пригрели" эту нечисть? Меч к бою! Поджидаем в тени, когда эта ходячая погремушка повернется спиной, и со всего размаха бьем так, чтобы успокоить гада навечно. Затем второго. Теперь можно побродить по подвалу, где есть чем набить котомку.

Из подвала, помимо той лестницы, по которой мы спустились, есть две двери, открывающиеся отмычками. Одна из них ведет в мастерскую, на которой как раз двое механистов запускают маленького парового робота. Этот механизм представляет собой ходячую телекамеру и, при появлении опасности или любого постороннего проникновения, быстро убегает за охраной. Но у этого экземпляра, как и у его большего собрата, охранного робота, есть "ахиллесова пята": сзади корпуса – открытая топка. Если попасть туда водяной стрелой, то эта железка остановится (большой охранный робот останавливается двумя водяными стрелами). Как только механисты уйдут, ловите "малыша" и вырубайте его. Затем проходите дальше, и в конце мастерской вы увидите тумбу с подушкой из воска. Делайте копию ключа от депозита и вырезайте формочку специальным ножом, который лежит рядом. Теперь надо отнести и положить ключ обратно туда, где вы его нашли. Можно сделать это тем же путем. Еще лучше использовать один из двух других. Или открывайте еще одну дверь, которая приведет вас прямо на позицию для удара дубинкой охранника, стоящего на первом этаже храма, или поднимайтесь по лестнице вслед за ушедшими механистами в казармы (осторожно, сюда наведывается охранник). Так или иначе, вам все равно надо посетить эти места, чтобы набрать достаточно ценностей. Не пропустите лаз между двумя казармами, в котором есть коробка с ценностями и где можно спрятаться, если вдруг покажется хмырь с колотушкой.

Теперь, если вы прошли по тому маршруту, что я предложил, то у вас уже есть необходимая сумма, и можно потихоньку сваливать. Идите туда, где вы стартовали, только не напоритесь на охранного робота. Механисты выпустили его погулять, и он шастает где-то недалеко от главных ворот. Как справиться с этим танком, вы знаете. В этой миссии я только одного не понял: набрал целую связку ключей, а вот для чего они — так и не разобрался. Все, что можно было открыть, открыл отмычками. Намертво запертыми остались только двери, где надо было подслушать разговор, да еще главные двери храма.

First City Bank and Trust

Норм. и Слож. Проникнуть в банк; узнать номер депозитного сейфа в Зале записей; проникнуть в хранилище и выкрасть запись разговора; уйти.

Теперь Гаррет делает свой ход. Заполучив копию ключа от депозитного сейфа, где хранится компрометирующая Шерифа запись, надо проникнуть в банк, узнать, в какой именно ячейке она хранится (запись должна быть в Hall of Records), и, проникнув в главное хранилище, выкрасть запись. Этим компроматом можно будет потом вынудить Шерифа прервать выполнение тех планов, которые наметил глава механистов. Гаррет вышел на "тропу войны", но это не значит, что можно замарать руки кровью людей, которые просто выполняют свой долг. Никто в банке не должен быть убит. Ну а что касается механизмов, которыми механисты в достатке снабдили охрану...

Проникнуть в банк можно тремя способами. Первый: если пойти от той точки, где вы себя обнаружили, налево, то можно увидеть ящик, который приставлен к стене. С него можно забраться на крышу, на дальнем конце которой есть открываемая отмычками дверь (дальше придется использовать веревочную стрелу, чтобы спуститься). Второй способ: пройти по часовой стрелке еще дальше и, миновав по подземной галерее хорошо охраняемый задний вход, выйти еще к одной двери, охраняемой одним часовым, к которому нетрудно пробраться. Но мы пойдем третьим (если вы хотите пойти, например, через крышу, то дело ваше): поворачиваем направо и идем против часовой стрелки. Где-то в конце этого пути есть окно в подвал, которое можно открыть отмычками. Только во время своих перемещений около здания банка будьте осторожны, так как по дорожке ходят патрули.

Итак, почему подвал? Дело в том, что посетить его все равно придется. Чтобы открыть огромную бронированную крышку хранилища, надо сначала выключить

специальный пульт в подвале, прямо под этой крышкой. Так что идем сначала к этому пульту. Как и само хранилище, этот пульт должен находиться где-то в северо-западной части здания. Вначале вам встретятся крысы. А потом будет такой выводок маленьких охранных роботов, что прошмыгнуть мимо всего этого стада будет довольно сложно. Но старайтесь не тратить на них припасы: пройти тихо все же возможно.

Идите по правой стенке и старайтесь, чтобы в узком и длинном коридоре не столкнуться с этой шагающей железкой. Как только выйдете к красным кирпичам, считайте, что вы почти на месте. Объявление на стене гласит, что это запретная зона. Но, как известно, если нельзя, но очень хочется, — то можно. Главное, надо сделать все аккуратно. Слева, в небольшом загончике, мечется здоровый охранный робот, готовый выползти по сигналу тревоги, чтобы пострелять по кому-нибудь из своей пушки. А вот тревогу может поднять камера слежения, которая подвешена за углом направо. Здесь же есть плита на полу, наступив на которую, вы откроете потайную нишу рядом с загоном робота. Но не спешите туда лететь, предвкушая какой-нибудь "золотой" секрет. В нише спрятана пушка, которая с удовольствием влепит ядро вам в репу.

Прямо будет решетчатая дверь и рубильник. Поступайте следующим образом: выгляньте из-за угла, оставаясь в тени, и, когда камера отвернет свою рожу, делайте бросок, чтобы нажать рубильник и тут же отбежать обратно. Дверь напротив откроется. Когда камера снова отвернется, ныряйте в эту дверь, где вы сможете выключить фонарь около прохода к пульту крышки хранилища. Теперь пробраться туда будет гораздо проще. На самом пульте (на задней стороне большого короба) жмите кнопки до тех пор, пока вместо красной лампочки не загорится зеленая. Теперь выбирайтесь обратно. Настало время подниматься на первый этаж. Туда из подвала ведут два пути: первый – как бы основной, а второй, по лестнице через люк, выведет вас в один из кабинетов. Но этот путь несколько сложнее, так как там по кругу ходит часовой и висит сверхбдительная камера, проскочить без тревоги мимо которой будет довольно сложно. Идем по основному. (На самом деле лучшим вариантом было бы из подвала снова вылезти на улицу, а затем уже проникнуть в само здание через крышу, но делать такой крюк, наверное, в лом.)

Над лестницей рядом со следящей камерой – газовый фонарь. Гасим его водяной стрелой и, выждав момент, броском уходим в восточное крыло. На западе будет Большой Холл и выход на большую тусовку охраны, где мы будем нежданными гостями. Вот поэтому мы идем на восток. К тому же мы оказались в банке, в котором, несомненно, должно быть полно ценностей, проходить мимо которых при профессии Гаррета было бы стыдно. Впереди будет лестница на второй этаж, по которой курсирует маленький робот. Если он вас заметит, то побежит стучать на вас ближайшему охраннику. Если хотите, то можете потратить на него водяную стрелу, но имейте в виду, что банк очень большой и поэтому водяные и моховые стрелы будут на вес золота. Так или иначе, пробирайтесь в восточное крыло, где будет Meeting Hall.

Там будет несколько комнат, где можно хапнуть кое-какие ценности. В небольшом баре есть пара ценных рюмок и маленький робот. Я внаглую прошел мимо него и забрал рюмки. Робот тут же драпанул докладывать, но я не стал ждать, кого он там приведет, а, воткнув веревочную стрелу в карниз, был уже на третьем этаже (кстати, робот так никого и не привел, и всеобщей тревоги тоже не было). По тому балкончику, на который я забрался, регулярно шастает охранник (дубинкой его!), а вот за дверью, из которой он выходит, можно напороться на большого охранного робота. Так что готовьте водяные стрелы. Пошарьте по тумбам и будьте осторожны: сюда заглядывает охранник.

Путь на запад довольно сложен (там еще будут два сбрендивших робота), а вот путь на юг, через кабинет с сейфом, подойдет. Но пол в этом кабинете гремит, так что или подстелите у входа мох, или дождитесь, когда один банковский трудоголик выгонит из кабинета охранника. Тот пойдет гулять по окрестностям, а у вас появится шанс вылезти в коридор. Если повернете налево, то на небольшом подъеме можно найти секрет. В комнате с арфой есть небольшая ложа, внутри которой — маленький рубильник, открывающий доступ под ложу. И еще: под следящей камерой есть еще одна золотая рюмка.

Затем, выждав момент, когда охранник, которого выгнали погулять, отойдет подальше, открывайте отмычками дверь направо и готовьте моховую стрелу, если хотите сделать все тихо и без лишних воплей. За дверью, в комнате, чуть правее стоит тот самый трудоголик (может, у него просто баланс не сходится?), а левее будет выключатель следящей камеры. Камеру выключаем, а с пояса трудоголика снимаем ключ. Замираем в тени дверного проема и поджидаем гварда, у которого, кстати, такой же ключ на поясе. Пробирайтесь на запад, чтобы хлопнуть по затылку очередного гварда и разжиться мелочью в офисе. Не забывайте искать выключатели. Во многих помещениях можно таким образом сильно уменьшить, если не погасить совсем, освещение.

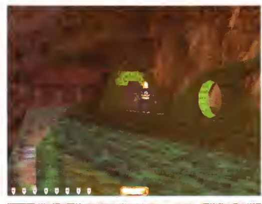
Если пойти прямо, то путь приведет вас к запертой двери, балкончику над "отстойником" охраны, небольшому складу амуниции и осознанию того, что надо вырубить следящие камеры в Lobby, если вы хотите пробраться в хранилище и выйти







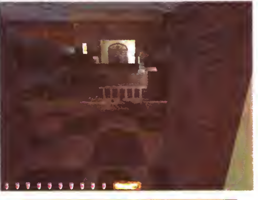
Sub rosa











потом на улицу через главный вход. Это "озарение" должно было снизойти на вас, если вы выглянули на балкончик над Приемным залом. Там этих камер штуки четыре повешены. Но вот желтый кабель уходит куда-то наверх, на третий этаж. Почему бы не прогуляться туда?

От того места, где я находился, по карте определил самый кратчайший путь на главную лестницу и двинул туда. В "транзитной" комнате установлена телекамера с пушкой, но пройти сзади них было нетрудно. Подъем по лестнице на третий этаж видит охранник, стоящий наверху, но проскочить все-таки можно. Если хладнокровия не хватает, то карабкайтесь по веревке, использовав специальную стрелу. Только учтите, что карниз третьего этажа облицован громким камнем и лишь по середине идет ковровая дорожка. Как убрать того гварда? Подойдите к нему на максимально близкое расстояние, оставаясь в тени, и кидайте под ноги флэш-бомбу. Пока у мужика в глазах "не рассвело", бейте его по башке дубинкой. Теперь проход дальше почти свободен.

В следующем помещении налево будет Зал статуй (с плитой, наступив на которую, вы вызовете пушку) и проход к пульту направо (осторожно: здесь ходит охранник). Проходите в Security Office и выключайте камеры слежения в Lobby (к рубильнику вас приведет желтый кабель). Теперь можно обчистить ту часть третьего этажа, где вы еще не были, и спускаться по лестнице вниз, на второй. Все, на самом верху больше делать нечего.

На очереди – архив (Hall of Records), где надо будет узнать, в какой ячейке депозитария механисты хранят запись разговора. Смотрите по карте, как туда лучше пройти, и готовьте две водяных стрелы. В смежной с архивом комнате установлен "охранный пакет" следящей камеры и пушки. Гасим вначале факел перед дверью в эту комнату, а потом, приоткрыв дверь, газовую горелку. Теперь, выждав, когда камера отвернется, одним броском достигаем дверей в архив. Искомая запись лежит на столике слева. Теперь ясно, что нам нужен сейф №11. Если вы еще не все на втором этаже осмотрели, то это можно сделать сейчас, так как проникать в хранилище будем через Lobby на первом (камеры слежения там вы уже отключили).

Чем дальше на запад, тем больше охраны и всего остального. Возможно, в некоторые помещения пролезть так и не удастся. Так или иначе, проходите через Lobby в западную часть первого этажа, где, миновав следящую камеру (выключающий ее рубильник – за углом), выходите в коридор, ведущий прямо к хранилищу. Коридор темный, но в середине есть опасный участок, как раз выходящий на тусовку охраны справа. Там стоит гвард, который периодически отворачивается. Дождитесь этого момента, чтобы проскочить мимо. Не забудьте только использовать моховую стрелу перед броском. У крышки хранилища все довольно просто. Ее "пасет" следящая телекамера, но куда от нее кабель идет, видите? Проникайте в депозитарий и, играя в прятки с двумя следящими камерами, поднимайтесь на самый верхний уровень. Открывайте ключом №11 и забирайте записывающее устройство. Основная задача выполнена.

Можно выбираться на улицу, если, конечно, вам неохота обшаривать оставшиеся неосмотренными помещения. Кстати, в западном крыле вам попадутся двери, которые не поддаются отмычкам, и белый ключ их тоже не открывает. Если вам охота узнать, что скрывают эти двери, то отправляйтесь на лестницу западного крыла и со второго этажа втыкайте веревочную стрелу в стенку над внутренним окном. Забирайтесь туда и, пошуровав немного отмычками, проникайте в кабинет, где на столе вы найдете еще один ключ, которым сможете открыть практически любую дверь.

Blackmail

Первоначальные задачи:

Норм. Пробраться в спальню к Шерифу на третьем этаже и "ознакомить" его с записью; набрать ценностей на 700 монет; уйти.

Слож. Пробраться в спальню к Шерифу на третьем этаже и "ознакомить" его с записью; набрать ценностей на 900 монет; не убивать безоружных; уйти.

Теперь, когда мы заполучили запись, уличающую Шерифа в темных делах, стоит немного припугнуть Труарта возможностью огласки и выудить дополнительную информацию. Да и себя немного обезопасить, а то Шериф объявил настоящую охоту на Гаррета. Достать Труарта лучше всего прямо в его доме, в спальне на третьем этаже, куда тот отправился отсыпаться после данного им бала. Но вот проникнуть туда будет непростой задачей, так как дом такой высокопоставленной особы хорошо охраняется. Шериф далеко не беден, и стоит посмотреть ценностей, скажем, на 1100 монет. Ну и как всегда, никого не убив, надо будет тихо смыться.

Как обычно, набирайте водяных и моховых стрел в первую очередь.

М-да. Позиция, на которой мы оказались, не самая великолепная. Мы зажаты между стеной и домом. Прямо впереди – главный вход, прорываться через который может только законченный псих. Придется проходить через дом. Открываем ставни справа и влезаем в чье-то жилище. В спальне мирно храпит какой-то тип.

Извини, дружище, мы тебя немного пограбим. Кстати, если хватит смелости, то можно обследовать все дома, перелезая через стену. В них можно набрать ценностей больше, чем на три сотни. Но путь наш в конце концов лежит направо, на юг. Перебирайтесь через следующую стенку, но не лезьте через последнюю. Поступайте следующим образом. По брусчатой дорожке, мимо пульта уличного освещения, шлепает гвард. Бейте его дубинкой и, погасив свет, открывайте ворота на юг, где в темноте подкараулить охранницу будет делом пустяковым. Затем идите дальше, к кустам (не забудьте обследовать заброшенный дом, где на втором этаже дрыхнет бомж). Проход дальше, на восток идет через кусты. Здесь вам может пригодиться Flare, осветительный патрон, если будет совсем трудно. Проникайте через пролом в стене и двигайте дальше, сквозь камень, к речке. Кстати, сразу за камнем будет секрет: если забраться на гряду справа, то вы попадете к семейному кладбищу Труартов, с вырытой свежей могилой. Гм?



Прыгайте в воду — и, поднырнув под арку, вы окажетесь у задних ворот особняка, от которых до колодца и обратно шастает одинокий гвард. Тихий звук удара дубинки — и с пояса охранника исчезает ключ от двери на балкон. Он нам понадобится позже. А пока займемся проникновением в дом. На крыльце есть две двери: направо и налево. Открыть отмычками можно только ту, что слева. Она ведет в кухню. Но будьте осторожны, открывая дверь: здесь стоят двое слуг, да и охранники тоже наведываются. Плюс к этому, пол выложен громкой плиткой. Вот почему проникновение в дом этим путем – сущее безрассудство. Я предлагаю другой путь, пусть и более длинный. Спускайтесь с крыльца и открывайте ворота на север. Сразу за углом будет охранница, но там темно и никто не помешает. Затем ступайте по внутреннему дворику до следующих ворот (наверху шастает лучник, и, если хотите, можете слазить к нему, чтобы как следует отдубасить), пройдя которые, вы выйдите к часовне. Проходите внутрь — и у вас есть шанс обнаружить еще один секрет. Высоко вверху, на стене, есть маленькая ниша в виде креста. Стреляйте в нее из лука – и огромный молот отодвинется в сторону, открывая люк с лестницей. Но что мы слышим? Еще одна недобитая погремушка. Спускайтесь вниз и устраивайте охоту на скелета. Против этого гада лучшее средство – удар мечом сзади. В качестве награды за проявленные мужество и героизм вы получите золотую черепушку на могиле.



Там же есть лаз, забитый доской, которую можно разбить мечом. Он приведет вас к решетке, за которой в пыточной томится зомбик женского пола. Снимаем у нее с пояса кошелек (зачем мертвякам деньги?) и возвращаемся обратно. Там же, из часовни, срубив гобелен, можно попасть в комнату со спящим “гражданским”. Но вот пройти дальше в дом из этой комнаты помешает отсутствие ключа. Из часовни идет коридор в фойе главного входа, облицованное мраморной плиткой. В этом фойе – три охранника: двое ходят патрулем по маршруту, а один стоит перед главным входом. Чтобы без адреналина проникнуть в другие помещения этим маршрутом, надо “деактивировать” их всех. Для этого гасим фонари на входе и застилаем подступы к лестнице мхом. Затем, выбрав темный уголок, караулим патруль. Потом устраняем часового (тоже застелив подходы мхом) и получаем проход дальше. Для этого надо будет только срубить гобелен на другой стороне лестницы. Наклонная дорожка ведет в подвал (просочиться в подвал можно и другим способом, через пролом около главного входа в дом, но уложить этих троих охранников все равно придется, если вы хотите собрать “урожай” в фойе), через который мы попадем в кухню, уже на гораздо более удобную позицию. Стоя в тени, останется только опускать дубинку на проходящих мимо охранников и оттаскивать бесчувственные тела с глаз долой. Затем, простелив на всякий случай мхом проход, ступайте из кухни по часовой стрелке, вслед за слугой, у которого на поясе висит синий ключ. Не забудьте подрулить к посудомойке, так как она отмывает довольно ценные тарелки. Дальше, открыв синим ключом бальный зал, вы увидите последствия вечеринки: опрокинутый столик и храпящего на полу мертвецки пьяного гостя, который так набрался, что уйти домой был не в состоянии. Забираем бутылку (сдачу посуды не мы придумали) и ценные тарелки. Затем продолжаем путь по часовой стрелке и заходим к охраннице, которая караулит посуду в столовой, в тыл (там только надо снова использовать моховую стрелу). Хотите навестить зомбика в пыточной? Тушите огонь в камине и жмите внутри рубильник. Огненная стрела вам дана для того, чтобы успокоить мертвяка навсегда. Но только не подходите к зомбику близко: получите лапой.





Дальше осматривайте достопримечательности первого этажа, не забывая набивать котомку. В дальней спальне не пропустите секрет: крутаните погасший факел, чтобы достать драгоценный камень. Теперь стоит подняться на второй этаж. Дверь на лестницу закрыта каким-то хитрым запором, который, как гласит прилепленная к стене записка, установили механисты. Чтобы открыть эту дверь, нужна шестеренка. Она должна быть на поясе одного из гвардов. Вставляйте ее в механизм – и дверь откроется. Проходите по темному коридору, но подниматься по лестнице не спешите: наверху разговаривают два охранника. Один из них пойдет навстречу вам, и мало того, еще и включит свет в коридоре. Хорошо, что рядом с лестницей есть две ниши, за колоннами, где можно спрятаться. Затем поднимайтесь на второй этаж и ступайте по часовой стрелке (это все равно единственный путь).













Не забудьте посетить библиотеку (первая дверь налево), где, выдвинув корешок книги, вы откроете доступ к сундучку. Затем надо будет прошмыгнуть мимо гварда, который стоит в комнатушке (гасите водяной стрелой фонарь), и тогда вы попадете в комнаты второго этажа. Два крыла разделяет игральная комната, где выпустили погулять маленького робота и где пьяный охранник пытается любезничать с буфетчицей. Та уж и не знает, как отделаться от нетрезвого ухажера. Мы ей поможем. Вот только идти через зал совсем не надо. Проходите дальше, до комнаты, из которой есть проход по балкону (ключ у вас уже есть). Готовьте моховую дорожку к пьянице и бейте его дубинкой. Правда, потом вам, наверное, придется то же самое проделать и с буфетчицей, чтобы она не сбегала за охраной. Зато с игральных столов можно будет собрать монетки, да и вашему купанию в бассейне уже никто не помешает. Купаться в нем вам придется, чтобы достать со дна серебряную шестеренку от входа на третий этаж. Зал с бассейном охраняется камерой слежения и пушкой, но устраивать здесь "подвиг разведчика" совсем ни к чему. Пройдите по коридору дальше, где в дальней комнате вы найдете рубильник, выключающий охранную систему. Затем открывайте проход на третий этаж и шлепайте туда. Как только дойдете до места, освещенного красным светом, наверху охранники завопят, что Шерифа, оказывается, кто-то прибил. Начнется всеобщая суматоха и вой. Прячьтесь скорее в нишу, так как мимо вас проскачет табун охранников сверху. Изловчитесь цапнуть у одного с пояса шестеренку.

Так, шантаж Шерифа не выйдет, и надо хотя бы попробовать выяснить, кто же убийца. Для этого в спальню Труарта проникнуть все же придется. Вдруг улики какие найдем. Так что осторожно идем наверх. У дверей спальни Шерифа стоят возбужденные охранники, которые прозевали босса, и давать им отличиться поимкой "убийцы" не стоит. Надо найти другой путь в спальню. Пробраться туда можно двумя способами: по балкону и через крышу. Лучше второй. Поднявшись на третий этаж, поворачивайте налево (направо будут апартаменты Шерифа) и в комнатах ищите каморку с лестницей на чердак. Оттуда проходите по крыше до такой же каморки с лестницей, но уже в спальне Труарта. Будьте только осторожны, так как сюда может наведаться охрана. Около тела убитого Шерифа подберите связку ключей, которую обронил убийца. Вот теперь можно уходить. Возвращайтесь тем же путем, по крыше, и выбирайтесь из особняка. Лучше так же, через речку.

Trace the Courier

Норм. Проследить, куда уйдет письмо; постараться узнать содержание письма.

Слож. Проследить, куда уйдет письмо; постараться узнать содержание письма; не убивать безоружных.

Из амуниции постарайтесь взять эликсир невидимости, может пригодиться. На остальное – водяные стрелы.

Та связка ключей, которую мы подобрали около мертвого Шерифа, принадлежит лейтенанту Moseley, помощнице покойного. Вряд ли она сама убила Труарта, наверняка у нее есть сообщники, а может, и настоящие хозяева. Рано или поздно лейтенант должна выйти на связь со своими покровителями, и надо постараться выяснить, кто они. Занимаем позицию у станции Городских стражей и ждем, когда лейтенант отправится на явку. Хотя мы пойдем по недружественной территории, это еще не значит, что стоит убивать. А вот позаимствовать штук шесть кошельков с поясов стражей в качестве компенсации за моральный ущерб вполне допустимо.

Ага, вот и Мосли! Осторожно садимся ей на хвост и, стараясь не попадаться на глаза шляющимся гвардам, тихо следуем за лейтенантом, перетекая из одного темного угла в другой. Ночной город просто кишит стражами, которые постоянно путаются под ногами. Похоже, каждый из них получил твердую установку прирезать Гаррета, если он попадется. Поэтому прогулка будет довольно опасной. В некоторые моменты, когда вы будете проходить на грани фола, вам покажется, что все: сейчас сцапают. Постарайтесь, однако, не терять хладнокровия и расчетливости. Девушка помотает вас по улицам минут восемь. Но потом, за одним из поворотов, она, как бы случайно, сбросит письмо на землю. Хороший шанс ознакомиться с его содержанием. Поднимайте письмо и читайте.

Там говорится, что лейтенант весьма озабочена тем, что убийца, подосланный неизвестным партнером по заговору, потерял связку ключей. И хотя она не была найдена на месте преступления (зато ее нашел Гаррет), Мосли просит сообщника сменить явку и залечь на дно до тех пор, пока все не уляжется. Теперь бросайте письмо обратно на то место, где вы его подобрали, и замрите в каком-нибудь темном уголке. Интересно, кто подберет это послание? Через пару минут притопает какой-то хмырь и, предварительно осмотревшись, подберет письмо Мосли. Теперь следим за ним.

Чуть дальше будет опасный поворот, где может пригодиться эликсир невидимости. В узком месте, около реки, навстречу выползет стражница, проскочить незаметно мимо которой чрезвычайно сложно. Я использовал эликсир, чтобы спокойно продолжать следить за курьером, а не отмахиваться от назойливой блюсти-

тельницы чего-то там. Поплутав еще минут семь, носитель письма привел меня в район городского кладбища, где произошел инцидент.

На балкон дома выскочил какой-то механист и пальнул в курьера из арбалета. Затем откуда-то выползли еще двое со своими колотушками, свирепые и агрессивные. Парень, который нес послание, драпанул куда-то за забор, а механисты стали расхаживать по улице, все из себя такие крутые и страшные. Ну, спесь-то эту мы быстро снимем. Бум! Ох! — И мы оттаскиваем бесчувственное тело в темный уголок. В курьера все-таки попали. На брусчатке осталась кровь. Если вы не уперли еще шесть кошельков, то идите охотиться на гвардов, запомнив зто место. Куда ушел курьер, указывает кровавый след, идя по которому, вы придете к дверям какого-то склепа. Однако, портал... Куда он вас приведет, неизвестно, но разве мы будем отступать?

В некоторых других склепах спят зомбики. Я растолкал одного и повел было на улицы, чтобы посмотреть, что из зтого получится. Но зомбик наотрез отказался покидать границы кладбища. Похоже, городские стражи нагнали страх не только на живых...



Trail of Blood

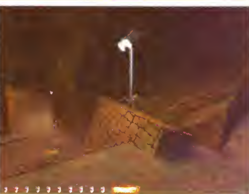
Норм. и Слож. Проследовать по кровавому следу до финальной точки назначения; найти карту, указывающую, куда попал Гаррет.



Ясно, что тот парень, который нес письмо, – язычник, представитель, скажем так, противоположной (и антагонистической) механистам части социума. Язычники куда-то ушли, и где они селятся и чем занимаются, практически никто не знает. Известно только, что они ярые поклонники природных сил и ненавидят все то, что для механистов является святым. Правда, Гаррету уже приходилось однажды сталкиваться с крайним проявлением “дикой природы”, во время большой разборки с Трикстером-Константином. Что же ждет его сейчас?

Телепортация закинула нас куда-то в дремучий лес. Где мы оказались, совершенно не понятно, и единственной зацепкой является кровавый след раненного курьера. Осторожно проследуем по нему.

Дойдя до водопада, мы увидим, что зто деревня язычников... Была... Каким-то образом механисты узнали о ее местоположении и прислали карательную экспедицию, которая вырезала все язычное население под ноль. На берегу около трупа лежит что-то вроде карты. Ну что ж, по крайней мере ясно, куда мы попали. По мостику расхаживает механист со своей колотушкой — будем осторожны. Прыгаем в речку и, проплыв некоторое расстояние по течению, вылезаем на правый берег. У огорода с пугалом поднимайтесь на подъем, за дом, чтобы хлопнуть по загривку очередного механиста и найти в кустах красный камень. Зачем он нужен, станет ясно потом. Затем обратно идем по кровавому следу и — после небольшой работы дубинкой и, может быть, водяными стрелами — приходим к каменному строению, чему-то вроде капища с огромной каменной головой в центре. Вокруг зтой постройки, помимо “стандартного” механиста, шлепает какой-то тип в желтой маске. Вот его не трогайте! У него на голове железный шлем, и если вы захотите двинуть его по куполу, то результата не добьетесь. Впрочем, звон будет как у колокола.



В глазницах каменного лица как раз не хватает двух красных камней. Один вы уже подобрали, а второй ищите где-то в кустах на самом берегу реки. Вставляйте их куда нужно и забирайтесь на мостик, чтобы прыгнуть в рот зтой скульптуре. Это еще один портал. Вот только перед прыжком примите зликсир, замедляющий падение. Он лежит здесь же, в постройке.

Телепортировались вы туда, не знаю куда. Немного напоминает Пасть Хаоса, куда Гаррет спускался однажды для одной диверсии. Ну что ж, идем дальше, тем более что кровавый путь продолжает нас вести. Кстати, в задачах требуется не убивать людей. Но вот о тех, кто не подпадает под зту категорию, ничего не сказано. Намек ясен? Подбирайте стрелы. Дорожка приведет вас на, с позволения сказать, полянку, где растут глазастые цветочки. Но, кроме любопытства, от них ждать нечего. Спокойно идите мимо. Кровавый след приведет вас в огромную пещеру с не менее огромными каменными колоннами с кольцевыми карнизами. Вот здесь уже будьте осторожны! По некоторым карнизам разгуливают какие-то гориллы, напевая ту же песенку, что и мартышки Трикстера. Эти твари вооружены сильными лапами для ближнего боя и какой-то папуасской плевалкой-стрелялкой для дальнего. Твари хорошо видят и слышат, и не следует их недооценивать. А также бьются дубинкой. Когда придете к обезьяньему блокпосту, то здесь уже натягивайте тетиву лука. Бейте горилл и проходите дальше по довольно странному мостику (ну зто мы уже видели).



Вот теперь надо быть еще более осторожным: вы попадаете в селение зтих тварей. Еще тут летает предательский светлячок, который может запросто высветить вас во мраке. Сразу за поворотом одна мартышка отчитывает другую за то, что та спит на посту. Гасите факелы и просачивайтесь направо. Прячьтесь в кустах, которые могут здорово укрыть. Однажды на меня, сидящего в кустах, наехала что-













то заподозрившая горилла, практически уперлась, но так и не заметила. Сам удивился.

Совсем не трудно понять, куда идти дальше: в дупле большого дерева будет лестница наверх. Теперь вы будете путешествовать по подвесным балконам, на которых тоже сидит тот еще обезьянник. Старайтесь больше использовать дубинку, а не стрелы, потому что при умерщвлении горилла издает некий предсмертный вопль, на который сбегаются остальные. И не бойтесь, и не ленитесь спускаться вниз, чтобы пошарить в травке. А из каких это, интересно, шишей вы будете экипироваться для следующей миссии? Еще на вашем пути будут лежать другие письма Мосли, из которых вам станет ясно, что за теми обстоятельствами, в которые вы попали, стоят в основном механисты. Похоже, они чувствуют опасность, исходящую от Гаррета, для своих планов. И не зря.

В конце концов путь приведет вас к проходу, перекрытому какими-то ледяными сталактитами. Сбейте их мечом и проходите дальше. Странный – не то квакающий, не то пощелкивающий – звук слышите? А знаете, кто его издает? Присмотритесь вот к этим синеватым стволам "деревьев". Ага! Лучше не дразнить их и побыстрее проходить дальше. Если эти монстры оторвутся от грунта, то мало не покажется. А вот и курьер. Письмо. Похоже, доставил, но вот сам помер. Кстати, а кому он нес послание?

Виктория!.. Вот уж встреча, так встреча! Именно она являлась помощницей Константина, и именно она лишила Гаррета глаза. Константина наш герой погубил (поделом рогатому!), а вот Виктория куда-то исчезла. И вот теперь полные драматизма события вновь свели бывших врагов. Сейчас не до прошлых счетов (кто старое помянет, тому – глаз вон), и Виктория призывает объединиться против механистов, которые представляют куда более серьезную опасность. Трудно отказаться от такого предложения, когда тебя приперли к стенке на чужой территории. Впрочем, пока механисты действительно представляют собой огромную опасность, и Гаррету не помешает союзник. А там посмотрим...

Life of the Party

Норм. Пробраться в Angelwatch по крышам; проникнуть в Angelwatch через люк на восточной стороне; узнать, почему Карраса нет на вечеринке; проникнуть в кабинет Карраса и узнать о проекте Cetus; найти и прочитать новую запись в New Scripture of the Master Builder; набрать ценностей на 750 монет; вернуться в колокольню.

Слож. Пробраться в Angelwatch по крышам; проникнуть в Angelwatch через люк на восточной стороне; узнать, почему Карраса нет на вечеринке; проникнуть в кабинет Карраса и узнать о проекте Cetus; найти и прочитать новую запись в New Scripture of the Master Builder; набрать ценностей на 1100 монет; не убивать безоружных; вернуться в колокольню.

Оказывается, у Виктории полно агентов в городе и она больше знает о планах механистов. Но все же информации недостаточно. Известно, что Каррас готовит какой-то проект под названием Cetus, сведения о котором можно найти в рабочем кабинете главы механистов, в недавно отстроенной башне Angelwatch. Нет нужды говорить о том, что эта цитадель механистов очень хорошо охраняется и проникнуть в нее с улицы практически невозможно. А вот по крышам городских кварталов стоит попробовать. Помимо проникновения, стоит выяснить, почему Карраса давно не видно в городе и он даже пропустил большую вечеринку в своей цитадели. Кое-кто утверждает, что он вписал что-то новое в священную книгу хаммеритов и механистов – New Scripture of the Master Builder. Возможно, эта запись прольет свет на то, что же Каррас замышляет. Гаррет как-то брякнул, что путь по крышам – это "Thieves' Highway". Настало время доказать это, особенно для лучшего вора в городе – наберем ценностей на 1550 монет. И после выполнения всех задач надо будет вернуться в колокольню, никого не убив.

И вот мы на крыше колокольни, удар колокола с которой объявляет старт нашему марафону с препятствиями. Кто не спрятал ценности — мы не виноваты. Так, откуда-то справа раздается храп. Какой-то горожанин неосмотрительно оставил окно открытым. За что и лишается пятидесяти монет из сундучка. Слева от нашей "тропы Хо Ши Мина" есть карниз. Ай-ай-ай! Кто-то не запер ставни и оставил монетки на столе. Как это неосторожно: ведь кругом жулье!

Возвращаемся на наш хайвэй и идем дальше. Перелезаем по трубам на следующую крышу и (если любите риск) спускаемся по лестнице налево, к работающим механизмам. Здесь есть открытое окно, за которым дышит свежим ночным воздухом охранник. Незаметно забраться в это окно невозможно, но если очень хочется опустошить сундучок в комнате, то следует поступить следующим образом. Чуть пошумите внизу — и страж начнет расхаживать по комнате, бросаясь проклятиями. И здесь уже как повезет. Надо быстро забраться в комнату, одним броском хапнуть содержимое сундучка и пулей вылететь обратно, пока нам не двинули мечом. Теперь идем дальше, спрыгиваем чуть ниже, спускаемся по лестнице и влезаем

еще в один дом. По нему шастает гвард, и надо дождаться момента, когда он пойдет прочь, чтобы устроить засаду в темном углу одной из комнат, где стоит на столике золотой горшок (забираем).

Затем из лестничного пролета вылезаем через окно и рулим дальше, до Castle Van Vernon. Тут вы станете свидетелем довольно драматической сценки, когда два охранника из разных "команд" начнут страшно ругаться, обсуждая нрав госпожи "красных". В итоге эта разборка закончится тем, что ребята достанут луки — и в живых останется только один. Чтобы пройти спокойно вперед, используйте маленькую хитрость: когда персонажи разговаривают, они не будут отвлекаться ни на что другое до тех пор, пока не "сыграют свою роль" до конца. Пока они это делают, к ним можно подходить, таскать прямо на виду из колчанов стрелы, корчить рожи и дубасить сколько вам угодно. Так что, как только услышите их разговор, просто бегите мимо.

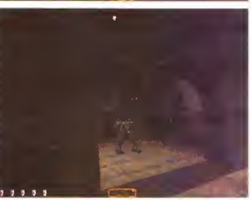


Из башенки, где стоят "фиолетовые", можно запрыгнуть к ставням, закрывающим комнату с кошельком. Впрочем, такие же ставни есть на другой стороне дома, только там надо будет использовать веревочную стрелу. Идите дальше и, хлопнув очередного гварда, влезайте на крепостную стену, за которой ходят два охранника (Fieldstone Estate). У одного на поясе висит ключ от двери, за которой ходит еще один страж, охраняющий кое-какие ценности. Дальше, если пройти на север, вы увидите, как пара ваших молодых коллег лезет в окно какого-то дома (Apartments). Ребята конкуренции не любят и — если вы там появитесь — начнут махать своими мечами. Нет чтобы угостить пивком, послушать советы опытного профи... В то помещение, куда они лезут, можно попасть и другим путем, так что не стоит рисковать. Пройдите по крыше и с другой стороны увидите балкончик. Через него вы попадете в дом, где, хлопнув гварда, утащите содержимое сундучка прямо из-под носа незадачливых грабителей.



Спускайтесь вниз по лестнице и за ящиками увидите пролом в стене, который приведет вас в башню некромантов, то есть клуб любителей мертвецов. Там можно найти пару золотых подсвечников. Но не вздумайте читать книгу, лежащую рядом! Теперь пройти дальше можно двумя путями (а лучше прогуляться по обоим): через Sir Cullen's Keep или через Shemenov Estate. Идем вначале по первому пути.

Перебирайтесь с крыши Apartments (дома, куда лезли жулики-любители) дальше на север, на маленькую башенку (на ней будет пара огненных стрел) и проходите через дом, хлопнув по дороге двух охранников. Вы выйдите на крышу и через стекло увидите внизу, как какой-то джентльмен считает монетки на столике. Можно, конечно, ввалиться с треском, разбив стекло, и хапнуть монетки, вися на веревке, но лучше сделать все тихо. С другой стороны есть открытое окно, куда можно подойти с карниза. С крыши этого здания можно попасть к оранжерее (газовая стрела и паук) и Castle Carlysle. Перебирайтесь по балке над улицей ("Careful...") и спускайтесь по крыше оранжереи. Теперь осталось залезть вон в то окно наверху. Втыкайте веревочную стрелу в деревянную балку и лезьте наверх. Дождитесь, когда находящийся внутри охранник уйдет в другую комнату; затем прыгайте внутрь и прячьтесь за углом. Здесь есть железная дверь, которую не берут отмычки. Запомните это место, если хотите разжиться кое-какой амуницией на обратном пути.



Теперь можно прогуляться в Dayport Trader's Bank. Ступайте по карнизу до открытого окна и забирайтесь внутрь. Имейте в виду, что пол там облицован громкой плиткой и ходит охранник. Правда, он уходит куда-то за дверь, и, если вам не хочется тратить моховые стрелы, пользуйтесь этим моментом, чтобы в два-три захода отпереть отмычками дверь направо (там еще табличка привинчена). В этой комнате ковер и темно. Здесь устраивайте засаду на гварда и взламывайте небольшой стенной сейф. В нем вы найдете рубильник, который откроет сейф побольше в соседней комнате. Хап-хап-хап. Выход на восточный балкон довольно труден, так как пол "громкий", а на балконе стоит охранник. Поэтому используйте моховые стрелы, чтобы подобраться к BOXPe для удара дубинкой. Прямо напротив, на балконе соседнего здания, стоит еще один гвард, но если вы не будете скакать тут как горный козел, то мужик не слишком обеспокоится. Путь к Angelwatch – на север.



Теперь стоит рассказать о другом пути, через Shemenov Estate. Для этого вам надо от Fieldstone Estate спрыгнуть на карниз, который приведет вас к железной трубе и лестнице в ней. Пробравшись по каким-то техническим коммуникациям, вы окажетесь на крыше (ну а где же еще?), с которой надо прыгнуть на балкончик правее (под ним есть открытое окно с неосмотрительно оставленным на подоконнике кошельком) и уже с него забраться по ящикам дальше. Затем будет трюк с двумя гвардами (один стоит на балкончике, другой ходит по маршруту), после чего вы спуститесь по трубе прямо в камин (не забудьте потушить огонь в нем), где рядом стоит какая-то стряпуха. Дальше вы выйдите как раз на восточный балкон Dayport Trader's Bank. Кстати, в то место, где были два охранника (Shemenov Estate), есть проход почти от колокольни, с того места, где вы "деактивировали" первого охранника. Ищите в Shemenov Estate открывающиеся ставни. Проход приведет вас в какую-то чердачную мастерскую, где, крутанув телескоп, вы откроете секретную панель с устрашающих размеров фугасом и огненной стрелой. Пригодится для партизанской борьбы с тан... охранными роботами механистов. Заколоченный досками лаз ведет в комнату, о которой я говорил. Запомните этот путь для













отступления.

Да, чуть не забыл: как проникнуть в Master Willey's Manor. С того карниза, от Fieldstone Estate, можно спрыгнуть на трубу справа (там еще пар идет). Но в комнате рядом греется какой-то угрюмый субъект, так что лучше застелить трубу мхом. Дальше бьем субъекта дубинкой. Он рухнет прямо в костер, поэтому сразу вытаскивайте его из огня, чтобы тип не поджарился "до корочки". Все же убивать нельзя.

С балкона Dayport Trader's Bank вы придете к открытому окну Lady Louisa's Suite. А справа будет открытое окно, где можно найти секрет: крутаните погасший факел — и откроется панель с кое-какой амуницией. Теперь забирайтесь в гости к дамам. Как это ни прискорбно, лучше будет погрузить их в сон дубинкой, чтобы они не подняли визг на всю округу. Кстати, если вы посетили все места, о которых я говорил, то у вас уже должно быть ценностей даже больше, чем на 1550 монет.

Вот теперь вы выйдете к Angelwatch. Ничего себе небоскреб отгрохали, правда? Залезайте в люк и считайте, что задача по проникновению выполнена. Из того лаза, в который вы пролезли, можно попасть практически на любой этаж. Но начнем по порядку, со второго. Ползите по коммуникациям до самого нижнего выхода. Вы попали на технический этаж, где есть мастерская и кое-какие вспомогательные помещения. Начинаем охоту на механистов, которые несут охранную службу в здании. Темных уголков здесь хватает, так что постарайтесь уложить их всех. Вам же легче будет в финале. Потом поймете, почему.

Двигайтесь против часовой стрелки — и вы попадете в казармы охраны, где можно немного поживиться и подобрать свиток с описанием мест, где находятся "граммофоны". Теперь ступайте дальше и вырубайте охранного робота. Только сразу после этого ловите слугу, который может придти с лестницы. Если вы не успеете хлопнуть его дубинкой, то он так сильно разволнуется при виде сломанного робота, что убежит за охраной. Впрочем, он может и не придти. Затем дайте хорошенько дубинкой тому типу, который стоит у алтаря. У него на поясе – ключ. Справа будет "граммофон". Включайте его, и ваши планы немного изменятся.

Каррас вовсю работает над своим проектом, и своей пастве он оставил наставления, записанные на этих аппаратах. Надо бы послушать их все. Так как вы забрали свиток в казарме, то теперь знаете, где искать остальные пять. Обыскав весь второй этаж, стоит спуститься на первый. Если хотите избежать случайностей, возможных при движении на лифте, то ищите лестницу в железном коробе, откуда по балкам вы сможете спуститься на пол первого этажа.

У главных ворот стоит охранник, к которому не подобраться, а по дорожке курсирует робот. Я поступил следующим образом: подложил на пути этого шагохода обычную мину, а когда тот на ней благополучно подорвался, кинул туда же газовую. Прибежал охранник и, понюхав сонного газа, предоставил доступ к двум ценным статуэткам и еще одному "граммофону". Затем я вернулся на второй этаж тем же путем.

Штурмовать третий я бы посоветовал через лестницу, чтобы не нарваться на ВОХРу, выходя из лифта. Несмотря на электрическое освещение и светлые обои, этажи здания устрашающе полны темных уголков. Устрашающе для охраны, разумеется. Вначале пал третий, а потом и четвертый этаж. Прослушивание "граммофона" на четвертом, в библиотеке, было сопряжено со сложностями: лицом друг к другу там стояли двое гражданских. Даже получив по башке дубинкой, дама в красном, перед тем как откинуться, успела позвать охрану. Но никто не прибежал спасать даму от вора, потому что охрана уже лежала аккуратным штабелем в одном из уголков.

На пятом будет чуть-чуть посложнее. Будьте осторожны около первой двери налево: из нее периодически выходит дама в красном. Дождитесь, когда она пойдет "на круг", и проникайте в комнату с ковром. Там стоит еще один субъект. Теперь есть смысл заняться гвардом, который охраняет кабинет Карраса. Из комнаты с ковром открывайте дверь прямо напротив охранника. Самое интересное, что его можно убрать без всяких дорогих штучек, вроде газовой стрелы (приберегите ее для проникновения в Castle Carlysle). Готовьте дубинку и, хорошенько размахнувшись, быстро "наезжайте" из тени косяка на охранника. Уверяю, вполне может получиться. Теперь займитесь "зачисткой" этажа от оставшихся гвардов и ценностей. В одной из комнат дрыхнет "товарищ". На полке здесь лежит ключ от арсенала Carlisle, той самой железной двери около оранжереи, которую нельзя было открыть.

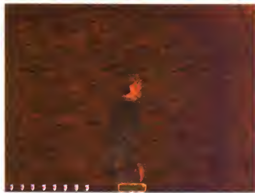
В одном из других помещений, где вертятся какие-то шестеренки, ищите сейф, в котором и будет New Scripture of the Master Builder с новой записью Карраса. М-да, похоже, у предводителя механистов мания величия. И поэтому он еще более опасен. А когда вы прочитаете эту запись, подсматривать за вами придет любопытная фигура: этакий механический младенец. Но не пугайтесь – он безвреден. Зачищайте пятый этаж и поднимайтесь на шестой, в бальный зал, не забыв по пути выключить там основной свет рубильником.

Пол в зале устлан "громкой" плиткой, но по периметру выложен деревянный плинтус, по которому можно пройти. Здесь вы найдете последний, шестой "граммофон", который поведает гостям вечеринки, что каждый из них получил в подарок

по роботу-слуге. Пробирайтесь в противоположный конец зала, где около лифта стоит помощница Карраса (у нее ключ от кабинета) и разговаривает с охранником. Найдите способ незаметно к ним подобраться, чтобы услышать то, что "щедрый подарок" Карраса подобен троянскому коню. Похоже, намечается газовая атака. Как только разговор закончится, помощница пойдет на пятый этаж. Бейте гварда и ловите ведьму (она небезобидна и умеет пускать файерболы).

Теперь путь в кабинет открыт. Но что это? Там оказывается еще один "граммофон", на котором предводитель механистов оставил запись… Гаррету. Но нас это не остановит. Чтобы открыть сейф (картина), надо нажать кнопку под столом. Тревога, однако. Чей-то проникновенный голос призывает механистов ловить вора в здании и на крышах. Поскольку мы уложили всех охранников, то никто в кабинет не прибежит и колотушкой мы не получим. Так что спокойно покидаем здание так же, через люк. Правда, на крышах теперь в некоторых местах стоят механисты, но проблемы это не составит. Теперь у вас ключ от арсенала, и можно прогуляться до оранжереи. Вот только около нее стоит бдительная арбалетчица, для которой мы и берегли газовую стрелу. Арсенал, конечно, скромненький, но все же. Ну а теперь возвращайтесь в колокольню.





Precious Cargo

Первоначальные задачи:

Норм. Похитить Кавадора и вернуться с ним к лодке; найти Лотуса; найти и прочитать другой отрывок из книги New Scripture of the Master Builder.

Слож. Похитить Кавадора и вернуться с ним к лодке; найти Лотуса; найти и прочитать другой отрывок из книги New Scripture of the Master Builder; найти в здании маяка антикварный глобус.

После рейда по вражеским тылам в Angelwatch стало ясно, что слуги, которых Каррас "внедряет" в жизнь горожан, являются оружием массового поражения. На чертежах, которые украл Гаррет, стоит подпись Кавадора, главного инженера механистов. Виктория через своих агентов узнала, что он находится где-то на острове Маркхзма, старой пиратской базе. Надо похитить его, чтобы потом хорошенько расспросить. А уж в том, что Виктория сумеет "разговорить" "языка", сомневаться не приходится. На том острове, куда назначена наша экспедиция, пропал агент Виктории, Лотус. Надо бы его найти, так как он наверняка располагает большей информацией о Кавадоре. Записи в книге New Scripture of the Master Builder наверняка содержат ценные сведения. Хорошо бы с ними ознакомиться, чтобы сравнить с тем, что мы уже прочитали. Кроме того, там есть маяк, в здании которого где-то спрятан редкий антикварный глобус, который стоит поискать. И еще: остров Маркхзма получил свое имя благодаря известному пирату, который когда-то сделал из него пиратскую базу. Возможно, слухи о кладе, который спрятали флибустьеры, – всего лишь миф, но кто знает? И последнее: убивать ведь нехорошо, знаете?

Теперь – что брать с собой. Я смог набрать на крышах ценностей на две с половиной тысячи и приобрел в магазине "воровские принадлежности": 2 газовых стрелы, 8 моховых и 10 водяных (вот уж кого надо грабануть, так это владельцев этих товаров, выставляющих такие грабительские цены!). Предстоящая миссия — это тот редкий случай, когда весь ваш арсенал сохранится для следующего дела. Поэтому будьте экономны.



Как только обнаружите себя в пещере, сразу драпайте искать уголок потемнее: в вашу сторону уже шлепает BOXP. Вон место около того бурильного трактора подойдет. Кстати, если включить этот трактор, то он "выработает" самородок. Теперь вам предстоит довольно долгий путь наверх, как выразился Гаррет. Что? Ехать туда на лифте? Мы что, дилетанты? Карабкаемся на камни, а потом, с помощью двух веревок, которые какая-то добрая душа здесь повесила, забираемся еще выше. Нужно попасть в лаз, который выведет нас к рубильнику, выключающему камеру слежения. Вот теперь ничто не помешает подкрасться к тому мужику около пульта, чтобы треснуть его дубинкой. Проверяем рубильник, открывающий вход к мастерской (он должен находиться в верхней позиции), и карабкаемся по веревкам на самый верх, где бьем по затылку двух охранниц. Теперь идем в проход справа, через мастерскую (без паники, робот деактивирован), и дальше, к колодцу, в котором висит веревка. А наверху, оказывается, идет дождь.



Теперь займемся домом около маяка (справа). Вычищаем его от всякого присутствия механистов и ищем на втором этаже пролом в потолке. Втыкаем веревочную стрелу и карабкаемся на чердак, на котором, за ящиками, находим рубильник. Теперь спускаемся на второй этаж, где в одном темном местечке открылась дверь. Глобус и монетки наши. Начинаем вычищать местность от назойливого присутствия механистов и в конце концов поднимаемся на самый верх маяка, чтобы позаимствовать у одного типа ключ с пояса. Этим ключом мы сможем открыть дверь небольшой пристройки. Это морозильник, в котором мы находим… Лотуса. Вот куда эти изверги посадили агента Виктории! Бедняга совсем заледенел и, клацая зубами, сумел поведать, что Кавадора затребовал Каррас. Так что найти его будет



Sub rosa







непросто. Лотус отморозил все, что можно было отморозить, и последнее, что он смог выговорить, — это просьба убить его. Прощай, друг! Рядом с Лотусом лежит рукоятка от корабельного штурвала. Помните, в маленьком музее в основании маяка как раз ее не хватает. Устанавливаем ее на место, крутим штурвал, и...

Вот это да! Оказывается, мы спускаемся на большом лифте куда-то вниз. Мы уже люди опытные и определяем по звуку, что за углом работает камера слежения. И, чтобы вдарить по башке вон тому типу в черном, надо выждать момент. Открываем створки и видим проект Cetus во всей красе. Оказывается, это подводная лодка. Надо бы пробраться на нее и ознакомиться с журналом капитана. Наверняка там есть запись о том, куда эта лодка ходит. Скорее всего, Кавадор уплыл на ней.

Теперь нам надо обмануть гадкую камеру, чтобы проскочить дальше. Навстречу по подъему топает гвард. Ныряем в нишу слева и на обратном пути ловим мужика с дубинкой наготове. Теперь нам предстоит тормознуть большого охранного робота, который ходит в грот по подъему из Cargo Staging Area (в одном из ящиков – припасы). В этом гроте как раз можно устроить ему засаду. Если пройти дальше, то мы попадем на развилку с огромными люками, ведущими в Subaquatic Post 1 и 2. Там стоит гвард, охраняющий эти проходы.

Однако для нас, как всегда, есть другой путь. Из того грота, где мы ловили робота, ныряем в озеро, в котором плавает субмарина, и заплываем ей под брюхо, где есть люк. И вот мы внутри, на нижней палубе, где находятся грузовые отсеки, двигатель и пульт управления. На верхней палубе ходит "матрос" с колотушкой, и самое трудное здесь то, что переборки между секциями – металлические, и по этой причине трудно незаметно подкрасться сзади для удара. Если не хотите тратить моховую стрелу, то прячьтесь в одной из двух небольших ниш, где-то ближе к середине подлодки. Откуда и ловите "морячка". В одной из кают вы найдете журнал капитана, ознакомившись с которым, узнаете три вещи. Во-первых, Кавадор находится в каком-то KD сайте; во-вторых, подлодка очень скоро поплывет туда, чтобы доставить важные материалы, включая газ, чтобы вытравить всю местную флору и фауну; в-третьих, потерян единственный ключ от пятой грузовой секции подлодки, взломать дверь которой, не повредив субмарину, нельзя. Так что теперь нам надо: взять образец газа для Виктории, найти пропавший ключ и, пробравшись на лодку снова, запереться в пятом отсеке и отплыть зайцем в этот секретный KD site... В общем, Джеймс Бонд отдыхает.

Путей дальше множество, но попробуем пойти следующим. От пристани, где пришвартована подлодка, проплываем под настилом налево и, всплыв, чтобы набрать воздуха, еще раз налево, где на сваях стоит деревянная по-стройка. Подныриваем под нее и попадаем через люк внутрь. Сюда захаживает гвард — будьте осторожны. Из этой постройки можно по коридору пройти к люку №2. Но его, уже с внутренней стороны, охраняет еще один гвард. Наверху, в маленькой каморке с окном, очередной механист любуется развешанными ключиками от грузовых отсеков субмарины. Пятого ключа, естественно, не хватает. Забираем ключи, так как в грузовых отсеках есть кое-какая амуниция. Затем продолжаем путь под настилом на север и попадаем еще в одну пещеру, где находится Main Cargo Storage. Осторожно всплываем и, не менее осторожно забравшись на настил позади охранника, в недолгой борьбе отнимаем у последнего ключ от хранилища. Там мы, помимо кое-каких ценностей, находим контейнер с образцом газа. Еще одна задача выполнена. Теперь возвращаемся к подлодке и от нее в грот, из которого мы нырнули в воду.

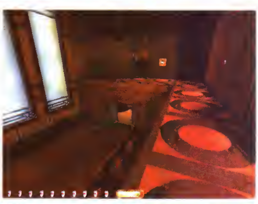
Следующей задачей будет пройти в Subaquatic Post 1. Разумеется, не через главный люк. Чуть левее от развилки будет проход, куда и ныряйте. Теперь вы попадете в подземное озеро, где была когда-то основная база пиратов. Сейчас тут хозяйничают механисты. Всплывайте через люк в деревянной постройке, и уже отсюда можно делать вылазки по некоторому уменьшению охраны. Из того деревянного домика ведет настил к другому, поменьше, где вы найдете лестницу в Subaquatic Post 1. Когда спуститесь вниз, сразу поворачивайте налево, чтобы, спустившись еще ниже, выключить камеру слежения в контрольной комнате. Если пройти по тому же уровню в другую сторону, то в комнате со стеллажами вы получите хорошую позицию для засады на охранника, который туда заходит. Его нужно хлопнуть, чтобы без проблем пройти в помещение со шкафчиками. Их содержимое, конечно, интересно, но не это здесь главное – в углу вы увидите проем. Прыгайте в него, чтобы в воде найти ключ от пятого отсека. Механисты его потеряли, а мы нашли.

Теперь у нас есть билет (не первого класса, конечно) на ближайший рейс подлодки. Осталось только прочитать священные скрижали и найти пиратский клад. Всего-то. На крыше старой пиратской базы еще остались враги, которых надо вырубить, чтобы потом спокойно оперировать в этой области. Вдруг придется применить экстренное всплытие, а эти типы начнут стрелять по вам из своих мини-арбалетов. А погибать, пусть даже как сам Чапаев, совсем не в ваших интересах. Чтобы избавиться от бдительных стражей, можно заманить их вниз, в темноту комнаты, а уж там делать с ними все, что вам захочется. Затем проходите через балкончик к затопленной пещере. Набирайте побольше воздуха и плывите в дальнее за-

топленное помещение, где среди всякой мебели плавает книга. Вот только одна загадка не дает мне покоя до сих пор: как Гаррет под водой, во мраке, умудрился прочитать книгу?..

Остался пиратский клад. В этом озере, где находится старая пиратская база, ныряйте и плывите к южной стене, где вы увидите проход, заваленный камнями. Разбирайте завал и, вынырнув, чтобы набрать воздуха, пробирайтесь туда. Всплывете вы уже около пиратского корабля. Как он туда попал – неизвестно. К штурвалу прибит какой-то бедолага. Записка на нем гласит, что, мол, всякий, кто... ну и так далее. Ныряем в затопленный трюм и хапаем сокровища. Я, честно говоря, ожидал чего-то большего. Думал, ну теперь-то безбедная старость Гаррету обеспечена. Но, похоже, эти пираты были не слишком удачливы.

Та записка на скелете была оставлена не зря. На выходе из трюма нас уже ждут. Наверное, это сам капитан Маркхэм. Если удастся незаметно прошмыгнуть в тень, то можно кокнуть привидение мечом, когда оно успокоится. Если нет, то просто бегите отсюда подальше и прыгайте в воду. Вот теперь можно выбираться к подлодке, чтобы занять нашу "каюту" №5. Не забудьте натащить туда еды и подушек.





Kidnap

Норм. и Слож. Найти и похитить Кавадора; выбраться с ним живым; найти и прочитать священное писание.

Все же Гаррет – авантюрист. Сами посудите: пробраться на вражескую субмарину, зайцем приплыть куда-то, где, может быть, этих механистов как собак нерезаных, похитить у них из-под носа главного инженера и тихо уйти. И ведь "общественность" не оценит сей подвиг. Ну ладно, пора двигать вперед.

Куда же мы приплыли? Ба! Оказывается, механисты устроили секретную базу в Потерянном городе! Когда-то мы посещали эти руины в поисках талисмана... Ну, теперь, по крайней мере, понятно, как отсюда выбраться.

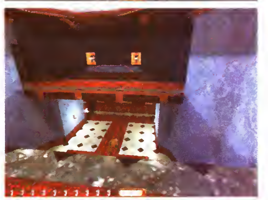
Около входа в большое здание стоит охрана. Но пролезть внутрь очень просто через окно, по камням. Теперь, подождав, когда охранницы всласть наговорятся и одна из них войдет в здание, осторожно проходим и мы, стараясь не попасться на зеленый глаз охранному роботу. В зале на первом этаже полно темных комнат, в которых можно от него прятаться. Правда, мне потом надоел его грохот, и я подорвал его миной. Наверху, конечно, началась суматоха и ругань, но потом все успокоилось. Затем я устроил засаду на лестнице (там есть темный уголок) и вырубил двух охранниц, которые шастали по второму этажу. У одной из них на поясе есть ключ от светлой двери. Там остался еще один маленький робот, но можете не обращать на него внимания. Если будет путаться под ногами, дайте ему хорошего пинка. Меня он достал, и я, поймав его где-то в углу, забил дубинкой. Урожай в этом здании будет просто королевский: здесь можно увеличить нашу амуницию почти вдвое. Помимо этого, не забудьте прихватить два свитка. Один — с картой, а другой — с указанием тех дислокаций, которые брат Кавадор посещает чаще всего. Вычистив в здании все, ищите рубильник, открывающий ворота дальше (над ним еще будет табличка). Теперь выбирайтесь тем же путем: пусть стражи на входе охраняют сладкий сон внутренней охраны и двух разбитых роботов.



Вот теперь игра "Зарница" заканчивается, и начинается серьезная работа: те пронумерованные дислокации хорошо освещаются и не менее хорошо охраняются. Куда вам идти, решайте сами, только помните, что выход находится в инсталляции №9. Я лишь расскажу, как я бродил по вражеским тылам. С развилки я прошмыгнул вправо, в №8, где пробрался по крышам дальше, хапнув в одной из построек ценностей из сундучка. Затем я вышел на дислокацию №7 и невольно присвистнул: местечко неплохо охраняется. Пробравшись в один темный закуток слева, я по веревочной лестнице забрался в пролом на второй этаж. Дальше, спустившись по внутренней лестнице, я вырубил свет на пульте. И вовремя, так как туда вошел охранник, который через пару секунд оказался под лестницей. Затем я "пригласил" остальных гвардов, хорошенько вдарив дубинкой по какой-то железке и спрятавшись под лестницей. Ребята "приглашение" приняли и приперлись в темную комнату. А когда они сбились в одну кучу, я уложил всех троих газовой стрелой (приберегите одну такую стрелу для охраны Кавадора). После этого сбегал в строение напротив (камеры не успели поднять тревогу), чтобы обчистить сундуки. Кстати, если камеры слежения уж слишком будут мешать, то помните, что их можно расстреливать огненными стрелами.

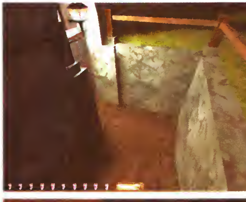


А потом мне повезло: по пути на юг от седьмой инсталляции на меня вышел здоровенный патруль, состоящий из четырех механистов. Я успел нырнуть в тень и, когда ребята проходили через узкое место, завалил их всех газовой стрелой. А потом мне повезло еще раз. Я увидел, что в мою сторону идет сам Кавадор с охраной. Рассчитав их маршрут, я забежал немного вперед, где устроил засаду. Нашел узкое место на и так тесной улочке и глубокую тень рядом. Положив газовую мину на пути следования "конвоя", я спрятался в тени. Кавадор — фигура для механистов весьма ценная, и по Потерянному городу он ходит в сопровождении двух охранников: одного "стандартного" впереди и одного "медноголового" сзади. Бить













дубинкой последнего – дело бесполезное и весьма звонкое (в прямом смысле). Именно для этого "товарища" я и берег газовую стрелу, которую выпустил по "медноголовому арьергарду", когда "авангард" напоролся на газовую мину. Затем я хлопнул Кавадора по куполу и оттащил всю эту компанию в темный уголок.

Хотя до выхода было совсем не далеко, на поясе у главного инженера я снял ключ от его апартаментов в инсталляции №5. Пометив на карте, где спрятан ценный "груз", я поддался искушению прогуляться туда. Тем более, что уходить было еще рано, так как надо было еще прочитать писание. Его, кстати, я нашел в инсталляции №2. Началась охота на гвардов. Ох, как много этих ребят потом очнутся с шишкой на голове! В одном месте мне попалась помощница Карраса, которой я двинул по макушке в Angelwatch. Ведьма заметно поумнела, и подкрасться к ней для удара было чрезвычайно сложно.

В инсталляции №3 я устроил небольшую диверсию, подорвав охранного робота. Затем там же поиграл в кошки-мышки с охранниками. Дал себя обнаружить на верхнем уровне, а когда охранница с диким ревом кинулась ко мне в обход, спрыгнул вниз, где утащил пару газовых мин из сундучка. Короче, не нашли и не догнали.

Эти газовые мины (особенно одна из них) пригодились для проникновения в резиденцию Кавадора. Там ходил гвард и была установлена камера. Охранник "прилег отдохнуть", а камера увидела летящую в нее огненную стрелу, на чем ее "репортаж" и закончился. Сверху посыпалась ругань еще одного гварда, но спуститься он не решился. Вычистив все помещения, я, кроме ценностей и храпящих охранников, нашел дневник Кавадора в его кабинете на втором этаже. Что ж, не помешает прихватить с собой эти весьма ценные записи.

Можно пройтись и по другим местам, но как только нагуляетесь, возвращайтесь за Кавадором и, взвалив его на плечо, двигайте к девятому сектору, где есть выход. Пройти туда лучше от шестого сектора, потом между первым и вторым и, наконец, мимо седьмого (он должен быть справа) к выходу из здания на втором этаже. Там висит одна камера, но бояться тревоги не стоит, так как наверху шастает только один маленький робот.

Casing the Joint

Норм. Найти секретную лестницу; попытаться найти переписку с механистами; не выдать своего посещения; уйти через главный вход.

Слож. Найти секретную лестницу; попытаться найти переписку с механистами; найти 4 секрета; не выдать своего посещения; уйти через главный вход.

Из экспедиции Гаррет пришел с большим уловом. Однако он не слишком радует, так как ситуация весьма серьезная. Каррас готовит свою атаку, и надо найти способ, как предотвратить ее. Те слуги, которых механисты разослали во все уголки города, в назначенный час выпустят газ. Маски, которыми снабжены эти слуги, имеют какой-то особый механизм, который этот газ и выпускает. Существует еще один тип маски, вероятно, защитной. Все эти моменты необходимо выяснить окончательно, чтобы найти способ сорвать зловещие планы. В городе известен коллекционер различных экзотических масок, некто Gervaisius. Он готовит выставку в своем особняке, но еще до ее открытия следует провести разведку на месте, чтобы потом было легче проникать в уже знакомое место. Значит, надо составить карту, как минимум, половины всех помещений. Также надо будет найти секретную лестницу на третий этаж, где будет проходить выставка, и семь секретов, которые могут помочь в дальнейшем. Если проникновение в особняк обнаружится, то выставка может и не состояться. С сожалением откладываем дубинку: она нам в этой миссии не понадобится. Надо будет пройти чисто и не оставлять после себя не то что трупов – даже бесчувственных тел. Если получится, то хорошо бы найти переписку Гервазиуса с механистами. Но это пока не известно. Наконец, выполнив все задачи, надо будет выйти из здания через главный вход.

Оказавшись в садике, ступайте вон к тому навесу у стены. Штурмовать заднюю дверь – значит, сорвать операцию. Забирайтесь по ящикам на навес и ищите миниатюрный рубильник. Первый секрет. Из часовни проходите в смежную комнату (осматривайте каждый столик, так как добычи здесь будет маловато, а амуницию, тем не менее, покупать на что-то надо). Продолжаем двигаться по зданию против часовой стрелки. Вам надо будет пройти через коридор, чтобы нырнуть в следующую комнату справа. Осторожно, по этому коридору ходит, заглядывая в комнаты, охранник. Чем хороши эти помещения, так это тем, что в них есть ниши за портьерами, в которых хорошо прятаться. В комнате с гобеленом на стене ищите рядом еще один рубильник, который откроет секретную дверь в нише. Так вы пройдете дальше, до комнаты, в которой есть пульт. Переводите все рубильники на нем на Off и выключайте охранную систему в этом крыле. Теперь будет чуть легче.

Выбирайтесь в коридор и переходите в другое крыло, но не через фойе у главного входа, а через проход левее. Оттуда будет еще две двери в бальный зал. Кстати, как только вы откроете дверь в фойе, то стоящая там мадам в синем (уж не та ли ведьма?) начнет разговор с охранником, после которого направится в бальный

зал. Не спешите открывать эту дверь, чтобы обследовать центральный зал до того, как туда завалится эта тетка. Это также хороший момент свистнуть кошелек у гварда, стоящего на балконе. Теперь проходите дальше, в северное крыло, и у коридора, ведущего в казарму, срубайте гобелен, за которым вы найдете рубильник. Открывшаяся дверь слева даст вам технический коридор за помещениями северного крыла, откуда в комнаты можно будет попасть с меньшим риском.

Затем поднимайтесь на второй этаж. Только не по лестнице в северо-западном углу, а через подсобное помещение около бального зала. Потом идите по балкончику и, стараясь не попасться на глаза тетке и не нарваться на гварда, ныряйте в комнату напротив. Здесь вы найдете пульт, вырубающий камеры в этом крыле, и рубильник на стенке, открывающий доступ еще в один технический коридор. В углу очень неудобно торчит камера с пушкой. Чтобы ее вырубить, вам надо быстро выскочить из технического коридора и, "скрипя шинами", тут же уйти в коридор налево, где вы найдете пульт. Если пройти еще дальше, то упретесь в дверь, закрывающую доступ к лифту, которая отмычкам не поддается. Честно говоря, ключ от нее я не смог найти. Может, вам повезет больше?

Дальше всеми правдами и неправдами проникайте в южное крыло второго этажа и заходите в любую комнату. Там ищите рубильник на стенке и проникайте в очередной технический коридор, который приведет вас с одной стороны – в бар, а с другой — в библиотеку. Не забудьте только посетить по пути комнаты и вырубить охранную систему на очередном пульте. И еще: загляните на балкон в фойе центрального входа и заберите из ремонтного ящика кукушку для часов.

В библиотеке шастает призрак, и обстановка там, надо признать, не слишком расслабляющая. В секции P (вторая слева, как зайдете) ищите корешок книги, за который можно потянуть. Еще один секрет, довольно-таки драматичный. Выходите через дверь и займитесь часами, которые стоят в коридоре. Вставьте кукушку и переведите стрелки на 12. Справа открылась секретная дверь. Это и будет искомая лестница на третий этаж. Уже там надо будет пройти мимо поста охранника. Гасите фонарь напротив и затем, у выхода в коридор, стелите мхом кафель. Теперь вам надо будет провернуть непростой трюк. По коридору ходит охранник: надо будет сесть ему на хвост и, держа наготове моховые стрелы, следовать за ним по пятам. Этот гвард доходит до дверей в следующую секцию коридора, но не проходит дальше, а поворачивает обратно. Вот почему надо быстро положить мох перед ближайшей дверью, нырнуть туда и сразу закрыть за собой дверь.

Вы — в комнате, где выставляются маски. Но их пока нет. Чтобы пробраться в другие комнаты и другое крыло северного этажа, карабкайтесь на стропила, используя веревочную стрелу (она у вас одна, поэтому выдерните ее, как заберетесь). Теперь по этим балкам вы можете путешествовать почти по всему третьему этажу. В большом зале, где еще горят дежурные лампы по углам, стоит сходить в террариум. Но не затем, чтобы полюбоваться живой природой, а затем, чтобы выключить охранные системы этажа. Подбирайтесь к двери, к которой ведут ступеньки и, потушив фонарь рядом, прыгайте на ковер. (Когда гвард отвернется, разумеется.) Проходите через сад и будьте готовы к броску: проход дальше перекрывает камера с пушкой, но проскочить без тревоги возможно. За следующей дверью – комната с пультом, выключающим охранные системы на этаже.

Из всех заданий осталось еще найти переписку с механистами. Эта задача необязательна к исполнению, и вы уже можете покинуть особняк. У меня не получилось найти ее, и я не могу подсказать, как это сделать. Думаю, что искать надо за той дверью в северо-восточном крыле на втором и третьем этажах.

Теперь, как удрать. Сделать это несложно. Отвлеките охранника, стоящего у главного входа, шумовой стрелой, отправив его выяснять, что там трещит, а сами быстрее отпирайте дверь отмычками.









Masks

Норм. Украсть маску Предвестника; узнать содержимое письма Карраса; набрать добычи на 1400 монет; уйти на улицы.

Слож. Украсть деревянную маску Предвестника; узнать содержимое письма Карраса; набрать добычи на 2100 монет; не убивать посторонних; уйти на улицу.

В своем особняке Гервазиус устроил выставку, на которой должна экспонироваться нужная нам маска. Теперь, когда мы знаем планировку здания и расположение охранных систем, будет несколько легче совершить рейд за тремя масками Предвестника. Помимо этого, надо найти письмо Карраса к Гервазиусу и ознакомиться с его содержанием. Ну и, несмотря на то что размещенная выставка будет гораздо лучше охраняться, чем в наш предыдущий "визит", постараемся утащить ценностей на 2800 монет. Как всегда, никого не убив, выйдем на улицы.

Теперь вы лучше представляете, с какими проблемами придется столкнуться и что с собой брать. Хочу только сказать, что количество охраны увеличится на порядок, и то, что теперь можно пользоваться дубинкой, не намного облегчит вам жизнь. Предпочтение, конечно, отдается водяным и моховым стрелам.













Начинаем мы с того же места, где и в первый раз. Так что маршрут проникновения понятен: с ящиков карабкаемся на навес и, крутанув ручку рубильника, проникаем в часовню. А уже из нее – в соседнюю комнату. Звуки там стоят такие, что я вначале подумал... разное... Оказывается, это слуги Карраса в своих масках дышат так. Тушим огонь в камине и, ударив дубинкой первую фигуру, сразу отскакиваем обратно во мрак. Между тем, вторая фигура начала что-то там возникать, готовить файербол к запуску, но совершила большую ошибку: шагнула в темную комнату. Нет чтобы занять глухую оборону на освещенном пятачке и дикими воплями созвать всех окрестных гвардов. Нет, мужик решил сам разобраться. За что и был наказан дубинкой, когда отвернулся. Теперь можно спокойно обчистить комнату. Со времени нашего первого посещения какие-то добрые люди натащили в дом всевозможных ценностей. Скажем им спасибо.

Маршруты охраны изменились, и некоторые двери сейчас закрыты, а это означает, что через них какой-нибудь приблудившийся гвард вряд ли попрет. Так что учитывайте эти изменения при своих перемещениях. И, пожалуйста, затащите в дом того бедолагу, которого какие-то злыдни оставили мокнуть под дождем, охраняя заднюю дверь. Положите его где-нибудь у огня, пусть подсохнет, отогреется...

Как лазать по зданию, вы уже знаете, так что проблем особых не должно быть. Просто будьте поосторожнее. Как всегда. Когда вы, тормознув охранного робота на третьем этаже, откроете дверь в первую же выставочную комнату с масками, не надо кидаться к ним, растопырив загребущие щупальца – здесь скрыта ловушка. Если наступите на ковер, занимающий почти всю комнату, то всласть нанюхаетесь ядовитого газа. Поэтому прямо с порога найдите способ забраться на деревянные балки, а затем спускайтесь с них на веревке вниз, чтобы схватить маски. Так как нам необходимо, помимо трех масок Предвестника, набрать всяких ценностей, то процедуру с висением на веревке придется повторить во всех трех комнатах раз восемнадцать. Отнеситесь серьезно к добыче всяких драгоценных штучек, так как в последующей миссии вам понадобится амуниция. Много амуниции.

В дальнем, северо-западном крыле третьего этажа вам надо будет пройти дальше, в помещение довольно больших размеров, абсолютно пустое в предыдущей миссии. Теперь оно охраняется лучником и роботом. Они стерегут некий культиватор — часть выпускающего газ механизма (то, о чем вы узнали из письма Карраса). Так что будет полезно прихватить эту штучку. Ну а теперь, если вы обчистили все что можно, выбирайтесь из особняка. Если в лом выбираться через главные ворота, то можно уйти через окно на третьем этаже. Флакон с эликсиром, замедляющим падение, у вас должен быть.

Sabotage at Soulforge

Для всех. Сорвать план Карраса, используя Guided Beacon, для того чтобы собрать всех слуг в соборе механистов; узнать, как использовать Guided Beacon; не дать Каррасу заподозрить акцию; уйти, когда все будет готово.

Испытания культиватора показали, что газ, проходя через него, становится убийственным для всего живого, уничтожая любую органику. Теперь понятно, что разосланные по всему городу слуги представляют собой мину замедленного действия, которая в час “икс” убьет все вокруг. Ясно, что время газовой атаки вот-вот наступит и надо что-то делать. Но собор механистов представляет собой настоящую крепость, охрана в которой обратит любую попытку штурма в самоубийство... В общем Гаррет ушел паковать чемоданы, когда кто-то из Хранителей сообщил, что Виктория начала штурм... Что было потом, увидите сами. Похоже, что кроме нас больше некому остановить затевающуюся бойню, и Гаррет влезает в драку. (А вот это уже издевательство: амуниции для приобретения – мизер! Нужны водяные стрелы в огромном количестве, мины. А тут...)

И вот вы внутри храма. Камера справа сразу же засекла вас, и Каррас начинает свой монолог, адресованный Гаррету. Пусть этот безумец говорит все, что хочет. Этим нас не остановишь. Идите вперед, так как работы будет много. Нужно будет провернуть целую антитеррористическую операцию. Необходимо дать сигнал с помощью специального бакена всем слугам, чтобы они вернулись в храм, а там... Но вначале стоит узнать, как использовать этот бакен и где его взять. Нет особой нужды говорить, что, если Каррас узнает о нашем плане, то его выполнение будет сорвано. Этот урод не должен пронюхать, что мы затеваем, а это означает, что ни одна камера не должна поднять тревогу. Если у нас все получится (а у нас должно получиться), то, как только слуги соберутся в соборе, надо будет делать ноги оттуда, и побыстрее.

Впереди вас ожидает ТАКОЕ стадо охранных роботов, что даже и не думайте о том, чтобы разобраться с ними со всеми. У меня после этой миссии еще долго в ушах стоял мерный топот этих механических чудовищ. Амуниции здесь чрезвычайно мало, так что не надейтесь на проход с помощью силы. Лучше попробуйте проходить без оружия и использовать припасы только там, где это действительно необходимо.

Этот храм — довольно мрачное местечко, надо признать. Все же это маразм - сделать религию на основе всяких работающих механизмов. Не поймешь, храм это или фабрика.

Виктория... тот след, который она оставила на камне храма, приведет вас к месту ее гибели, которое расцвело пышным кустом. Много всего было между Гарретом и ею, но даже сейчас этот след вам поможет, так как в кустах можно спрятаться почти от кого угодно. Идите по этому следу налево и дальше по часовой стрелке до северо-западного угла, в темноте которого поищите лестницу. Забравшись наверх, вы пройдете к кольцевому коридору с двумя дверьми, которые пока не открыть, и выходу на балкон центрального зала, по которому шастают два маленьких робота. Я не удержался и подкинул им пару лягушек-камикадзе...

Запомните это место, а сами возвращайтесь на балкон, и затем по лестнице вниз. Вам надо пройти мимо стоящего на часах большого охранного робота, который своей задницей уперся в дверь какой-то пристройки коричневого цвета. Но об этом потом. А пока осторожно проходите мимо, вдоль левой стенки, где полно всяких механизмов, и затем, минуя северный участок храма, вы попадете к двери в комнату планов. Старайтесь в ней не шуметь (гвард — в одной из смежных комнатушек) и не наступите на панель с вензелем на полу: она железная.

Со стола вы заберете свиток, из которого станет ясно, как лучше совершить диверсию. Надо будет присоединить специальный бакен к устройствам подачи сигнала слугам, которые размещены в башнях на третьем этаже. Но вместо планируемого Каррасом сигнала А мы пошлем сигнал В. Башен всего восемь, и надо послать ложный сигнал как можно большему числу слуг. Вот почему надо будет посетить минимум семь башен из восьми. Но этого бакена у нас еще нет, и где его найти, тоже неизвестно. Хотя вот рядом лежит инструкция по его изготовлению. Так что надеваем спецовку и занимаемся подпольным производством на вражеской фабрике. Ключ, который вы найдете тут же, откроет вам небольшие сейфы в этой комнате, в которых лежат чертежи. Забирайте их все.

Сам процесс создания бакена состоит в следующем:

надо взять Signal Bolt и пропустить его через Bellowing Machine в блоке С, получив таким образом первый компонент;

затем этот компонент №1 пропустить через Rolling Machine в блоке А;

полученный компонент №2 соединить с Regulating Round в Sealing Machine в блоке D;

этот Regulating Round надо будет тоже еще сделать, соединив Gauge и Bantam Node в Linking Machine в секторе D;

затем, получив компонент №3, пропустить его через Fusing Machine в блоке Е.

Вот такая технологическая цепочка. Да, и еще: теперь вы обладаете инструкцией по созданию мин. Последовательность следующая:

Iron Chassis соединяется с QuickTime Mixture в Amalgamating Machine в блоке В; и полученный полуфабрикат соединяется с Metal Plate в Sealing Machine в блоке D.

Все эти детали для сборки лежат в складах. Склад №2 как раз находится рядом с комнатой планов, если от нее пройти немного на юг. Забирайте со стеллажей все, что сможете взять, и теперь – дорога в блок С, для первой технологической операции. Около каждой машины лежит книга с инструкцией, как ее использовать.

В блоке А будет немного посложнее, так как там уже шастают охранные роботы, но пригнувшись можно проскочить по кустам до нужного места. Если хотите, можете устроить диверсию. Лягушки-камикадзе как раз подойдут для этой цели, так как в кустах их сложно заметить. Но учтите, что амуниции у вас чрезвычайно мало, а роботов здесь полно. Будьте экономны.

В блок D можно попасть двумя способами: проникнув в лаз, находящийся за дверью, которую подпирает задницей охранный робот (коричневая пристройка), или через основной вход туда, который закрывают уже два робота. В обоих случаях следует отвлечь железных парней, чтобы они ушли погулять в другое место. Лучше все же пролезть по лазу, так как надо будет "отодвинуть" только одного робота, и вы, забравшись по лестнице, попадете на великолепную позицию. Кладите требуемые части в лоток рядом и забирайтесь по подъему, под которым вы сидели.

Перебравшись через стенку, втыкайте веревочную стрелу в ржавую решетку над маленьким бассейном (в нем, кстати, водяные стрелы) и, забравшись по ней еще выше, запрыгивайте на карниз, который выведет вас к кольцевому коридору и затем к пульту управления обеих находящихся в этом блоке машин. Спускайте вниз подъемник и втыкайте над ним в решетку еще одну веревочную стрелу, чтобы не повторять столь обходной путь. Теперь, когда вы получили компонент №3, осталось проделать последнюю технологическую операцию.

От пульта в блоке D идите к кольцевому коридору, а затем от него – к выходу на балкон центрального зала Е. Там работают две камеры. Если они поднимут тревогу, то сюда притопают большие охранные роботы и будут всячески мешать. Чтобы не рисковать, я уничтожил крайнюю камеру огненной стрелой (маленьких роботов самоотверженно подорвали лягушки). Теперь, спустившись вниз, можно наконец сделать бакен. Кстати, от той машины в блоке Е можно выйти и через небольшую панель сзади, на стене. Но лучше не делать большой круг и вернуться тем же пу-









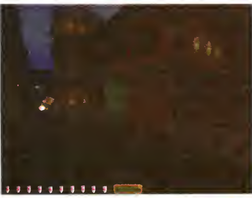












тем, каким мы сюда попали. Теперь нам надо выйти на верхние уровни. Ищите по карте, где проход туда, и ступайте из развилки в правое ответвление (если идти с севера). Там есть дверь, которую надо открыть отмычками в три подхода из тени рядом, так как там шастает робот.

Вот только теперь вы поймете, что все пройденное до этого было лишь "цветочками". Готовьтесь, начинаются "ягодки". Последовательность посещения сигнальных башен может быть разная. Я расскажу о своей. Вначале я пошел направо, на восток. В большом зале с какими-то не менее большими емкостями с водой под потолком висит камера, а справа, у подъемника, стоит робот. Осторожно пробравшись вдоль стенки, я зашел "пароходу" в тыл и потратил две водяных стрелы. Так, первая сигнальная башня переведена на подачу сигнала B. Пройдя дальше на восток, я попал в помещение, которое я обозначил как "зал ЭВМ". Вот тут уже наступило веселье пополам с адреналином: между шкафами механизмов расхаживал целый выводок больших охранных роботов. Мало того: проход к башне закрывали две решетки. Пришлось опять маневрировать между роботами и шкафами, чтобы найти и дернуть три рубильника. Проход ко второй башне был открыт. Не вздумайте отойти влево или вправо от подъемника – пристрелят.

Выбравшись в зал с емкостями, я направился по правой стене дальше. За поворотом, мимо труб с лестницами в них, ходит еще один робот. Пришлось потратить на него еще две водяные стрелы, чтобы без проблем грохнуть огненной стрелой камеру в казарме рядом. Все же кое-какая амуниция из сундучков не повредит. Да и тот коридор, по которому ходил робот, можно назвать узловым. Если вы, пройдя сквозь казарму, захотите подняться на подъемнике в комнате со скульптурой, то могу сказать, что этого делать не стоит, так как это путь к Каррасу. Не стоит допускать того, чтобы он вас заметил.

Затем я прошел через... зал собраний, что ли, в северо-западный угол. Здесь повсюду установлены автоматические пушки, которые с радостью угостят вас ядрами, стрелами и шарикенами, если вы зазеваетесь где-нибудь на светлом месте. Проход к башне закрыт решеткой, а рубильник, ее открывающий, — на противоположной стене. К нему не надо продираться под ураганный огонь установок. Налево есть комната (она подсвечена зеленым), в которой по лестницам можно будет добраться до нужного рубильника. На обратном пути мне пришлось использовать эликсир невидимости, чтобы выбежать оттуда поскорее. Дальше я пошел по часовой стрелке и, миновав комнату с двумя камерами и периодически выключающимся светом, попал в какую-то плавильню. Здесь вокруг огромного языка пламени, который бил с равными промежутками времени, шастали механисты. Я перебил их всех и подошел к следующему "аттракциону". Надо было под бдительным оком камеры перепрыгнуть пару транспортеров, которые скидывают в лаву всякую дрянь. У меня оставалась одна огненная стрела — и следящей камеры не стало.

Дальше я перебрался через стену и нырнул на другой стороне в бассейн, обнаружив в нем водяную стрелу. Перебраться на другую сторону можно по мостику, но лучше его передвинуть (рядом кнопка), чтобы потом оказаться в тени. Обмануть охранного робота уже несложно, и вот четвертый рубильник переведен в позицию B.

Спускайтесь вниз и переводите мостик к себе (тут кнопка), чтобы опять пройти к плавильне. Штурмуем северо-западную башню. Вам как лучше погибнуть: под прессом, поджариться на огне, быть распиленным огромной циркулярной пилой или все-таки откинуть копыта под огнем охранных роботов? Просачивайтесь по левой стене, мимо циркулярки. Слава Всевышнему и создателям этой игры – путь обратно будет иным.

Теперь идите к той двери, через которую вы проникли в эту часть храма, и спускайтесь по лестнице вниз. Справа будет лифт вниз. Выбирайте момент, когда охрана уйдет подальше, и спускайтесь на нем. Теперь идите по левой стене, чтобы в ответвлении коридора отключить свет в большом зале, через который вам надо будет пройти, чтобы добраться до пятой башни. Теперь идите в этот зал, где на спуске стоит охранник. Стелите подходы мхом и бейте дубинкой. Но ни в коем случае не нажимайте кнопку рядом! Проход к шестой сигнальной башне свободен.

Возвращайтесь в зал с колоннами и здесь учтите тот момент, что охрана шлепает по часовой стрелке. Включайтесь в круг (держите моховые стрелы наготове) и проходите к подъемнику, который доставит вас к седьмой сигнальной башне. Вот теперь потихоньку сматываемся к тому месту на севере храма, которое обозначено на карте как проход к верхним уровням. Зайдя в арку, вы увидите сбоку подъемник. Ступайте на него, но на полпути спрыгивайте в межэтажное пространство. Теперь вам надо будет перепрыгнуть с одного карниза на другой, двигаясь влево. Потом еще раз и, поднявшись по лестнице на карниз еще выше, надо будет воткнуть веревочную стрелу вон в ту ржавую решетку на потолке. Дальнейший путь понятен. Он приведет вас в комнату, в которой устанавливаются бакены. Из этой комнаты, кстати, ведет лестница к восьмой сигнальной башне. Теперь делайте то, зачем пришли – устанавливайте свой бакен в слот B и... выбирайтесь из храма, наконец.

Похоже, Гаррет в очередной раз спас мир. С вашей помощью, разумеется. Интересно, в последний ли?

▲

Старшина Степанов

Thief
The Dark Project Gold





Советы по прохождению на уровне сложности "Эксперт"

Редакция Gold – это не просто улучшенная версия игры с тремя дополнительными миссиями, здесь, кроме того, немного изменен сюжет.

Миссии, которые были в первоначальной версии игры, никуда не делись, а только подверглись "косметическому ремонту". Те же приемы, которыми вы пользовались при прохождении самого Thief, верны и в Gold, правда, с небольшими ремарками. Вот некоторые изменения, с которыми придется "познакомиться".

В миссии **Break from Cragsleft Prison** уже не получится топить зомбиков в водоеме: не тонут, паразиты!

В **The Haunted Cathedral** появляется новый враг: мужик бомжеватого вида, весь в огне (в прямом смысле), который, если осерчает, может залепить файерболом. Он обитает в подвале дома на Market street.



Главное отличие состоит в том, что, поскольку сюжет чуть изменен, теперь каждый талисман нужно добывать в отдельных миссиях. Для этого в игру введены уровни **Mage Towers** и **Caverns**.

Так как поиску каждого талисмана посвящена отдельная миссия, то в **The Lost City** вы сможете найти только талисман огня. Тот маленький, заполненный водой грот, где лежал талисман воды, заделан "штукатуркой". Да и пробраться к тому склепу (все равно придется – надо раздобыть рычаг) будет сложнее, так как нужно перебираться по трем веревкам (запасайтесь нужным количеством специальных стрел) над лавой, а также предстоит небольшая разборка с местными "служителями культа». Ракообразные из этой миссии убраны вообще. Вместо них – маги.

Кроме того, добавлена **Thieves' Guild**, которая связана с основным сюжетом косвенно и является дополнительной миссией в чистом виде. Хотя и не менее интересной.



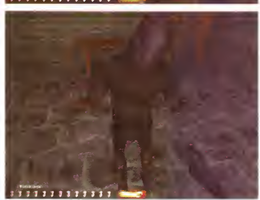
Thieves' Guild

Эта миссия следует сразу за Assassins.

Норм. Проникнуть в Гильдию через казино, забрать сапфировую вазу лорда Рендалла, добра на 1000 монет, уйти.

Слож. Проникнуть в Гильдию через казино, забрать сапфировую вазу лорда Рендалла, добра на 1500 монет, призовой браслет Лорда Рендалла, не убивать безоружных, уйти.

Поскольку Гаррет является "независимым" вором, то отношения с местным "воровским сообществом" у него, прямо скажем, натянутые. И ничто не помешает ему обчистить воровскую гильдию и, тем самым, показать, кто в городе является настоящим профи. Жулики-конкуренты обокрали лорда Рендалла, заполучив его ценную вазу, сделанную из сапфира, и призовой браслет. Все это они спрятали где-то в Гильдии, и надо будет проникнуть туда для перезкспроприации. Для нас будет делом чести обчистить коллег на 2000. Настоящие профессионалы действуют тихо и не оставляют после себя трупов. Да и вообще, убивать – это неправильно. Поэтому надо будет выбраться на улицы, не замарав руки кровью.



На деньги, которые мы смогли заполучить в предыдущей миссии, покупаем, в первую очередь, водяных стрел, а на оставшиеся – моховых. Вход в Гильдию засекречен, и, по некоторым данным, он находится в игральном зале под рестораном, где всегда толчется куча народа. Проникнуть туда станет нашей первой задачей.

Осторожно подходим к углу, оставаясь в тени, и слушаем, как вышедший охранник спрашивает пароль у двух посетителей. Местная ВОХР, судя по дотошности опроса, службу тащит и, вообще, бдит. Покончив с формальностями, тройка скрывается за дверью. Можно, конечно, сесть к ним "на хвост" и проскочить внутрь, но это будет плохим вариантом. В помещении за дверью будет сложно найти темный уголок, и туда постоянно наведывается пара гвардов. Но самое главное — эта прихожая соединяется с кухней, в которой стоит кухарка, явно подрабатывающая еще и охраной, так как, заметив любое движение в сенях, начинает истошно вопить. Тут же прибегают охранники и начинают махать своими мечами. Во избежание случайностей, заходим внутрь с черного входа, дверь которого находится слева, за углом. И еще: по улице шатается угрюмый служака, выполняющий функции местной полиции. Не попадайтесь ему на глаза.













Открыв дверь отмычками, заходим кухарке в тыл и... нет, не подумайте чего плохого... тихо стукаем ее по башке дубинкой. Затем встаем в тени около камина и ждем "рейсового" охранника, который ходит кругами, заглядывая на кухню. Наносим удар по макушке и, выждав момент, выходим в сени, где бьем вдогон еще одного гварда. Если не успеваете, предварительно потушите огонь в камине и встречайте охранника при полном комфорте. В той комнатушке, в которую бедолага заходил, на столике лежит ключ от ресторана и монетки. Кстати, дверь в казино не поддается отмычкам.

Затем поднимаемся по лестнице наверх. Там будут две двери. Войдем для начала в левую, чтобы взять из сундучков кое-какую мелочь и стрелу с веревкой. На кровати сладко храпит охранник. Не тревожьте его, вдруг он хороший сон видит. Затем проходим в соседнюю комнату и видим железный воздухоотвод (или люк для подачи снеди вниз). Втыкаем стрелу с веревкой над ним и спускаемся вниз. Мы — в казино. Осторожно выглядываем из короба направо и, если не видно охранника, выходим и тушим огонь в камине. Стало немного темнее, и у нас появился плацдарм. Но, на всякий случай, зайдем в дверь слева и стукнем еще одного гварда в комнатушке. Он присматривает за игральным столом, на котором лежат монетки. Между прочим, у него на поясе висит ключ от казино. После этого выходим в зал. Сразу тушим факел и осторожно двигаемся дальше.

Казино разбито на четыре игральные зоны, разделенные барьером высотой по пояс, спрятавшись за которым, можно, пригнувшись, пройти незамеченным. Если хватит наглости, можно подкрасться и стащить монеты с игрального стола прямо под носом у охраны и играющих, погасив предварительно "неудобные" факелы. Так или иначе, вам надо двигаться в противоположный угол казино, где, убавив немного свет, крутаните колесо рулетки на столе. В стене откроется потайная дверь — сразу же ныряйте в нее.

Спустившись в подвал, вы попадаете в Гильдию, точнее в ее хозяйственные помещения. Правят этим "обществом" два типа – *Даниел* и *Рэйбан*. В их особняки можно проникнуть из того подвала, где вы оказались. Постойте в темном углу подсобки и послушайте разговор двух охранников. Один из них придет эту подсобку проверять. Дубинку – к бою. Затем устраиваем засаду для еще одного охранника, уже на его маршруте, и теперь думаем, куда пойти дальше.

Затем поднимаемся прямо по подъему и попадаем в зал с бассейном, вокруг которого шастают два охранника. Из этого зала есть еще два выхода – северный и западный. Чтобы пройти через западный, надо заглянуть в комнатку с рубильниками и дернуть три штуки под номером 13. Два из них открывают большие створки в зал, через которые проходить не надо (лучше их даже и не открывать), а вот третий рубильник управляет некой неприметной дверью. Ее мы откроем, но вот идти туда я бы пока не советовал. Направляемся к северному выходу и проникаем в помещение с серовато-фиолетовым полом. Двигаем дальше и, миновав зал с двумя дверями, выходим через правую, ведущую на склад. Левая ведет в казармы, полные охраны. Этих ребят мы "навестим" позже, на обратном пути, ведь надо же выполнять "повышенные трудовые обязательства" по изъятию всевозможных ценностей.

Проходим склад насквозь, не забыв пошарить по нему (вдруг какая-нибудь безделушка завалялась) и выходим к створке подземной коммуникации (а может, и канализации, запахи в игре не предусмотрены) под номером 66 и лезем туда. Бредем по колено в... воде и на каждой развилке поворачиваем направо. Выбираемся через еще одну створку и осторожно поднимаемся по подъему наверх.

Здесь есть маленький коридорчик. Первый поворот направо ведет к входу в особняк Рэйбана, первая левая дверь – в машинный зал, а вот вторая дверь слева – в покои местного устроителя Тома, доверенного лица патрона. Двигаем туда, вырубив по пути охранника в коридоре, куда он частенько наведывается. Кладем "баиньки" Тома — и обыскиваем комнату. На одной из полок книжного шкафа берем ключ от входа в особняк Рэйбана, а вот в секретной нише, что на другой стороне тумбы с костром, – искомый браслет.

Проходим в машинный зал из этой комнаты и по очереди вырубаем охранника и техперсонал, если охота. Нужды в этом особой нет. Затем идем к входу в особняк. Осторожно выглядываем из арки прохода и гасим два факела на балконе с лучником, стоящим перед дверью. "Отрегулировав" таким образом общую освещенность зала, можно без опаски двинуть дубинкой обоим гвардам. В подвале особняка шляется пара бездельников, да "томится в застенках" здоровенный паук, который, завидев вас, сходит с катушек, и лишь решетка не дает ему наброситься на вас и искусать.

Поднимайтесь наверх по лестнице в комнату с камином, куда периодически заходит охранник. Устраиваем засаду — и еще один тип проснется позже с головной болью от "похмелья а ля БлэкДжек". Кстати, есть короткий путь в дом Рэйбана — через камин, если хотите пройти быстрее. Тушите огонь в камине и сдвигайте плиту, за которой будет огонь другого камина, но уже в доме. Правда, чтобы набрать ценностей на 2000, вам предстоит посетить практически все помещения, так что, запомнив это место, пройдем дальше, в комнату с еще одним камином и двухярусными кроватями.

На кухне кухарка мурлыкает что-то под нос, а по дальней комнате ходит охранник, которым надо заняться в первую очередь, так как пол на кухне очень "громкий" и подойти к кухарке бесшумно можно только с помощью моховых стрел. Кстати, из этой комнаты есть еще один секретный проход в дом. Справа в углу есть тумба, на одной из полок которой можно потянуть корешок книги, чтобы открылась секретная дверь. Возвращаемся к камину-лазу и проникаем в дом.

Самое интересное находится на втором этаже, поэтому на первом берем золотой подсвечник и поднимаемся в библиотеку, а из нее — направо, в комнату с двумя жутко храпящими гвардами. Казалось бы, ребята как пришли с дежурства, так и рухнули на кровати, не выпуская мечей. Рядом можно скакать, взрывать бомбы, но они и не пошевельнутся. Однако стоит только подойти к ним поближе... Будьте осторожны, открывая сундучки рядом с ними. Затем выходите на балкон и прибавляйте к тем храпунам еще пару-тройку солдат. Кстати, у двоих из них на поясе будет по ключу от спальни Рэйбана, где за сдвижной панелью на стене вы найдете ключ от сейфа с вазой и пару самородков в котомку.

Теперь отправляйтесь обратно, в подземные коммуникации по тому пути, откуда пришли. Затем идем "чистить" казарму. Помните, мы пошли в правую дверь, пройдя насквозь маленький склад? Теперь идем в ту дверь, в которую еще не ходили. Тихо заходим в казарму, тушим один за другим факелы и устраиваем «темную» всем охранникам, после чего обыскиваем сундуки и уходим к залу с бассейном. Затем спускаемся к тому месту, где мы проникли в Гильдию, и идем в том направлении, где мы еще не были, к разного рода механизмам.

Там на стенах будут номера 37 и 38, а рядом – машины с такими же номерами. №37 – это маленькая каморка здесь же, а №38 – створка люка еще в одну систему поземных коммуникаций. Где-то здесь же есть подъем наверх, по которому и поднимаемся в South Basement. Туда также можно проникнуть, пройдя створку люка №38. Осторожно продвигаемся вперед, выключая свет и охрану. Из этих же помещений есть выход в казино, Overlord's Fancy, но туда не ходите: там не прорваться. В комнатушке с камином задумчиво смотрит на огонь Маргин, управитель дел Даниела. Аккуратно кладем уже бесчувственное тело на коврик и обыскиваем комнату. Находим письмо босса, в котором тот упоминает канал №47 как проход в его дом. Запоминаем это и спускаемся вниз, в канализацию.

Идем по длинному проходу, собирая полезные стрелы, и, ухлопав по дороге паучка, вылезаем через створку. Перед нами лестница, но где-то наверху треплются два охранника. Расклад здесь такой: эти два гварда находятся в небольшой сторожке и "обозревают" небольшой отстойник, куда вам, стремительно забравшись по лестнице, и надо нырнуть. Не волнуйтесь, это произойдет автоматом, держите только кнопку вперед нажатой. Гораздо труднее остаться на узеньком карнизе наверху. Даже если вас заметят, погони не будет. ВОХРа будет орать, пускать стрелы и мат вам вдогонку, но из сторожки не уйдет.

Нырнув в "бассейн", плывите по подводному проходу, в конце которого выныривайте, чтобы нажать рубильник №47 на пульте. Затем гребите обратно, забирайтесь на узкий карниз и, стараясь не получить стрелу в задницу, прыгайте с досок в окно, а потом — в очередной отстойник. Пройдя по очередному водостоку, выходите к задней двери подвала дома Даниела, миновав уже открытую створку №47. Здесь будьте осторожны – на входе мало темных закутков и много охраны. Придется спрятаться за углом и выждать момент на слух, когда можно будет, проскочив освещенный участок, нырнуть в спасительную комнатку чуть правее.

Затем выбирайтесь в галереи (ба, да это же тюрьма!) и двигайте дальше, поднявшись по лестнице на кухню, где стоит кухарка. Темных мест на кухне практически нет; делайте вылазки из-за угла, так как сюда наведывается охранник, причем неожиданно открывая дверь. Выжидайте, когда он пройдет мимо, и, успокоив излишне нервную кухарку все тем же испытанным способом (а вы что подумали?), устраивайте засаду на гварда около подсобки, погасив факел. Кстати, в подсобке, на полке, лежит ключ от входа в дом.

Затем пробирайтесь против часовой стрелки к лестнице на второй этаж, по которому ходят два охранника. Можно устроить "аэродром подскока" на лестничной клетке, но только надо забиться в самый угол и присесть. Вырубив охрану, очищайте полки от "лишних" ценностей и проходите в комнату, где висят то ли знамена, то ли гобелены. За одним из них – ниша с золотым кубком, за другим – сейф с вазой. Ключ вы подобрали в доме Рэйбана. Теперь, если сумма награбленного уже не меньше двух тысяч, выходите на улицу прямо из этого дома.

The Mage Towers

Миссия идет после The Haunted Cathedral.

Норм. Определить местонахождение талисмана Земли в библиотеке, найти, где он хранится, и похитить, набрать добра на 400 монет, уйти.

Слож. Определить местонахождение талисмана Земли в библиотеке, найти, где он хранится, и похитить, взять ювелирные очки для чтения из библиотеки, набрать добра на 800 монет, не убивать слуг, уйти.

После "посещения" заброшенного храма Хаммеритов и небольшой партизанской войны с зомби мы "озабочены" поиском четырех талисманов основных природных элементов, которые откроют ворота храма. Первым нам на карандаш попал талисман Земли, который должен быть где-то у местных магов в их башнях. Как бы маги его ни прятали, но если уж Гаррету он нужен... Они также располагают большой библиотекой, где наверняка есть куча всего полезного и интересного. У нас, правда, свои, специфические интересы, и надо будет упереть оттуда редкие ювелирные очки для чтения. Пусть маги ясновидение развивают. Кроме того, капитан местной гвардии, Регалио, что-то там "тянул" на Гаррета. Говорят, у него есть какой-то ценный медальон? Ну и, разумеется, не помешает поглазеть по сторонам: когда еще попадешь на экскурсию в такое место? Утащим оттуда побрякушек на 1800 монет и, никого не убив, тихо смоемся.





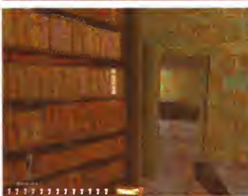




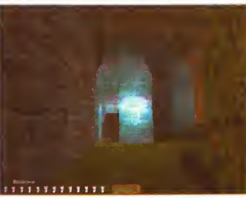












На все деньги набираем водяных стрел, так как темнота – друг не только молодежи, но и жуликов.

Оказавшись перед главным входом, идем прямо туда и, открыв дверь, сразу прячемся в тени одной из колонн сбоку. Оттуда подтягиваемся чуть выше и "тормозим" дубинкой проходящего мимо охранника. Такой же трюк повторяем на другой стороне. В этом зале есть прекрасный, абсолютно темный угол справа, мимо которого проходит куча народа. Понимаете, да? В этом же углу очень удобно складировать бесчувственные тела. И будьте осторожны в своих перемещениях по залу, так как на верхнем ярусе по бокам есть сторожки, где бдят охранники.

Просачиваемся дальше, идем по первому этажу и поворачиваем налево. Пройдя по коридору и заглянув по пути в одну комнату (кое-какая мелочь на полках), мы приходим к двери в библиотеку, которая легко открывается отмычками. Это надо же! Вместо того чтобы спать (ночь все-таки!) или тихо сидеть, читать книжки — местные "библиотекари" шляются по помещению без остановки. Тушим факел и устраиваем "отбой" местной публике, позаимствовав у одного "библиотекаря" ключ с пояса.

Спускаемся еще ниже, чтобы забрать кое-какую мелочь (котомку надо наполнять) и несколько водяных стрел. Затем поднимаемся по лестнице на самый верхний уровень библиотеки. Здесь видим секретную дверь на боковой стене. Слева от нее, на книжном стеллаже дергаем корешок книги, чтобы дверь открылась. За ней – ювелирные очки и кое-какая мелочь, из которой, кстати, и набирается 1800 монет.

На этом же уровне библиотеки, на столе, подбираем папирус, прочитав который, выясняем, где находится талисман Земли. Он – в центральной башне, на самом верху, но, чтобы попасть туда, необходимо будет побегать. Дело в том, что ключ, открывающий вход в хранилище, находится в башне Огня. Ключ от нее, в свою очередь, находится в башне Воздуха. А ключ от последней находится в башне Земли, ключ от которой можно найти в башне Воды... Вот такой вот план. Одно хорошо: вход в башню Воды открыт после одного, не слишком удачного, эксперимента. Так что идем туда.

Выходим из библиотеки и попадаем в большой зал (второго этажа главного корпуса), где разгуливают непуганые охранники. Раздаем каждому по удару дубинки и выходим через дверь направо, в галерею, разделяющую сектора башни Воздуха и Воды. Сюда снизу наведывается охранник, и будьте готовы достойно его встретить. Спускаемся ниже и выходим на юг, в сад.

Просачиваемся в башню Воды и на самом верху (надо будет проплыть и забраться на небольшой островок) находим ключ от башни Земли. Значит, теперь туда. Определяем по карте, что она находится на юго-западе. Проходя через комнатушку, разделяющую юго-восточный и юго-западный сектора, не нарвитесь на охранника в дверях, который курсирует из одного сада в другой.

Далее просачивайтесь в башню Земли и, вырубая по пути адептов с физиономиями запеченной картошки, поднимайтесь наверх. С кольцевой балюстрады можно добраться еще выше с помощью веревочной стрелы, а не прыгая с одной летающей штуковины на другую. Только не забудьте выдернуть стрелу, когда подниметесь: здесь она вам еще понадобится. Поднимайтесь все выше и выше и на самом верху используйте веревочные стрелы, чтобы добраться до сундука с ключом от башни Воздуха. Надеюсь, вы набрали моховых стрел в башне Земли, ведь они здорово пригодятся дальше, в башнях Воздуха и Огня.

Добравшись до башни Воздуха, осторожно пробирайтесь наверх. В большом зале с кольцевой балюстрадой очень "громкий" пол, поэтому используйте моховую стрелу, чтобы устроить засаду "воздушным" адептам, которые ходят против часовой стрелки. Уровнем выше — еще один неугомонный тип, который тоже шлепает против часовой стрелки. Учтите это и идите так же, чтобы не столкнуться с ним нос к носу. Потом надо будет попутешествовать по воздуху на летающих платформах. Смотрите только, не стойте в том месте, куда приземляются эти "шаттлы". В конце концов вы попадете в зал, где на невидимых лучах висит сундук. Лучи поддержки создают два телескопа на балюстраде. Отклоняйте оба — и бегом к опустившемуся сундуку. Он приземляется на несколько секунд — и вам надо успеть поработать отмычками. В крайнем случае повторяйте процедуру до тех пор, пока сундук не взлетит наверх уже без ключа от башни Огня.

В башне Огня будет труднее всего, так как там почти везде — металлический пол, покрытый повсеместно плитами, которые периодически раскаляются добела и наступать на которые себе дороже. Получите ожоги самой последней степени. Местная "адептура" запросто шляется по этим плитам и даже по лаве. Так что, пробираясь вперед, будьте осторожны. Используйте моховые стрелы экономно и оставьте хотя бы парочку для центральной башни.

Финальную часть, с залом и системой лестниц и балконов над лавой, можно проскочить бегом. Пара адептов "отмокает" в лаве, за барьером, и самое большее, что они смогут сделать, — это запустить вам в спину файербол. Поэтому не останавливаясь бегите наверх и через дверь проходите к сундуку, который стоит на четырех плитах, поочередно раскаляющихся. Готовьте отмычки и в несколько заходов открывайте сундук и забирайте ключ от сокровищницы центральной башни.

Выходить обратно тем же путем – это мазохизм в чистом виде. Поэтому, пробежав мимо "купающихся" в лаве магов, выходите через дверь, открывающуюся рубильником сбоку. Но тут же готовьте водяные стрелы, чтобы быстро потушить факелы в коридоре: у вас несколько секунд до появления охраны. Стенки коридора наклонные, и на них можно забраться, пропустив охранника мимо себя. Кстати, эта галерея соединяет башню Огня с центральной башней; от нее идут такие же ответвле-

ния к трем остальным магическим башням, двери в которые открываются изнутри.

Идите в центральную башню, а точнее на лестницу и, потушив факел на лестничной клетке и использовав моховую стрелу, доставайте дубинку, так как сверху будет спускаться маг. Поскольку лестница выложена "громким" камнем, лучше "деактивировать" служителя, чтобы он не смог, услышав ваши шаги, позвать охрану. Поднимайтесь на самый верх и, использовав ключ, добытый в башне Огня, открывайте сокровищницу. В ней — пара служителей. Устраивайте засаду, стоя в косяке двери, и, убрав "препятствие", обчищайте комнату.

Теперь надо определиться, какой из талисманов — настоящий. Метод "научного тыка" довольно болезненнен, поэтому не грех вспомнить те строки о восьми стариках, прочитанные в библиотеке. Если вы не запомнили их, то считайте просто второй талисман по часовой стрелке от "темного". Хватайте артефакт и спускайтесь по лестнице вниз, до двери, открывающей выход на центральную лестницу комплекса. Спустившись на пролет вниз, открывайте деревянную дверь слева: настало время грабить капитана Регалио.

Этот этаж представляет собой казарму местной гвардии, по коридору которого гуляет охрана. Высунувшись из косяка двери, тушите факелы и, пробравшись в коридор, одного за другим отключайте охранников. Боковые комнаты содержат кое-какие ценности, но будьте осторожны. Хорошо, если вы сохранили пару моховых стрел, так как они сильно облегчат задачу. Квартира капитана находится за железной дверью около входа. Открыв дверь отмычками и пробравшись внутрь, не обольщайтесь богатырским храпом капитана: как только вы подойдете к столу, на котором лежит медальон, командир гвардии вскочит с кровати. Поэтому первым делом тушите факел в углу, чтобы спокойно действовать потом, не опасаясь удара тяжелым мечом.

Обчистив Регалио, спускайтесь по лестнице в самый низ, в подвал, где в двух комнатушках можно найти еще немного золота. Там гуляет пара охранников, на поясе которых висит по синему ключу, открывающему пыточную еще ниже. Прежде чем пройти туда, поищите в этом месте секретную дверь в подсобку, где можно будет добрать драгоценностей перед уходом, так как мы выйдем через подземную реку, пройдя пыточную и открыв в ней секретную дверь.

Song of the Caverns

Эта миссия идет после The Lost City.

Первоначальные цели поменяются в ходе игры, и из них останутся в силе только поиски вашего информатора Giry в пещерах, вход в которые тоже надо будет найти.

Если вы ожидаете сражения с паучьими ордами, то я могу вас разочаровать (или обрадовать?). Вместо орудий убивания запасайтесь водяными и моховыми стрелами. А если хватит денег, то и газовыми. Все это добро приберегите... впрочем, вы и сами поймете, до какого момента.

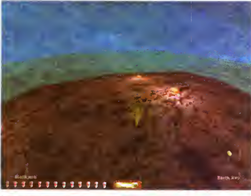
Оказавшись на улице, не бойтесь шуметь. За закрытой дверью стоит охранник, который будет угрожать, что "найдет вас" и все такое, но выполнить свои угрозы он не в состоянии и будет только ругаться. Перелезайте через изгородь справа и, открыв створку какого-то технического помещения, спускайтесь вниз, к колодцу. Спустившись еще ниже, вы найдете Giry, точнее, его спеленутый пауками труп. В его записях вы найдете описание их нашествия, которого ваш информатор, увы, не пережил. Вы отомстите за него двум паучкам чуть ниже, далее продолжайте идти по катакомбам.

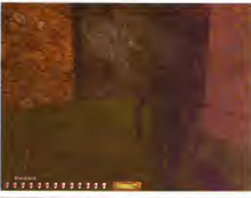
Частью по воде, частью посуху вы доберетесь до коричневых, по цвету, пещер, где полно "ракообразных", на которых стоит обращать внимание только в том смысле, чтобы они не зажали вас в углу. Не тратьте на них время: с их походкой они вас никогда не догонят. Пробегайте мимо и, саданув дубинкой по рогам ближайшего, ныряйте в воду. Поплутав в заполненных водой штольнях, вы рано или поздно всплывете в пещере с лестницей. Там стоит один ракообразный, и, если хотите, можете его прибить. Поднимитесь по лестнице и тут же пригнитесь: подходы к сундуку простреливаются из самострелов по бокам, поэтому пробирайтесь к нему пригнувшись. Кстати, если ракообразный полезет за вами, то самострелы его изрешетят и без вашего участия.

"Empty. Now what?" Слышите, кто-то поет? Идите на голос. В подземелье стоит какой-то дикого вида мужик, явно с прибабахом, и напевает (кстати, неплохим голосом) арии из опер. Он расскажет вам в лицах, как в пещеры до вас забрались некие персоны и перетащили талисман в здание городской Оперы, что находится прямо над вами (сверху свисает веревка). Мужик даст вам карту этого здания и ключ.

Теперь у вас появились новые цели. Во-первых, забрать талисман. Во-вторых, обчистить кассу. Ваш информатор, когда был жив, рассказывал вам об огромной выручке Оперы за один вечер. В-третьих: у музыкального режиссера Оперы есть драгоценная серебряная флейта. В-четвертых: в Оперу ходит богатый люд, и раз уж мы будем там, то утащим драгоценностей тысячи на две. Ну и в-пятых: никого не убивая, уйдем с добычей на улицу. Вот теперь-то и пригодятся те вспомогательные стрелы, что вы накупили.

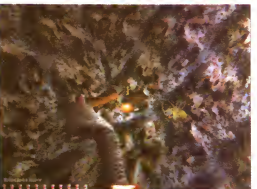
Попав в городскую канализацию, шлепайте по воде до развилки. Направо будет лестница выхода на улицу, но штурмовать Оперу с парадного входа могут только или любители, или самоубийцы. Поворачиваем налево и проникаем через лаз в подвал здания. Ценностей здесь почти нет, самое "вкусное" начинается выше, но кое-какие припасы подобрать все-таки можно. Зато засады здесь можно устраивать почти на каждом углу. Охраны здесь немного, но лучше все же позаботиться о тылах, поэтому поработайте дубинкой.





















Путей наверх множество, но все они довольно опасны, за исключением, пожалуй, одного, которым и пойдем. Тот маршрут, который я описываю, скорее всего, не является идеальным, но эта игра предоставляет такое количество вариантов прохождения, что можно пробовать разные. В общем, хотите — идите моей дорогой, хотите — ищите свою.

Ступайте на кухню и, погасив огонь в печи, поднимайтесь по дымоходу наверх, на первый этаж. С одной стороны будет комнатка с двумя певцами и золотым украшением на столе, забрать которое не составит труда. С другой стороны будет камин с разведенным огнем, на который придется потратить драгоценную в этих условиях водяную стрелу, если хотите проникнуть в комнату. В ней нет ничего ценного, кроме великолепной позиции для засады на гварда, который ходит по коридору и у которого можно позаимствовать ключ от некоторых дверей на этом этаже. В коридоре идите направо, до металлической двери. В коридор за ней можно попасть также через комнатушку певцов. Пройдя дальше, вы увидите справа лестницу вниз, на которой разговаривают два охранника, и выход на склад декораций за сценой слева. Идите туда и, подождав в темном уголке "рейсового" охранника, делайте себе на одну проблему меньше. По верхнему балкону ходят, гремя подошвами о металл, два лучника, но туда пока что не лезьте.

Вначале займемся кассой. Она будет в северо-западном крыле, недалеко от входа. Вся западная часть первого этажа хорошо освещена и лишь частично закрыта ковровыми дорожками. Все остальные поверхности — "громкие", что делает устранение охраны большой проблемой. Если вы были внимательны в подвале, то у вас должна быть газовая мина. Я не удержался и использовал ее здесь. Кстати, не вздумайте зайти "на огонек" в караульное помещение (оно помечено на карте). Вас там ну очень "тепло" встретят. Пробирайтесь в контору по продаже билетов и, тюкнув билетера, забирайте выручку, которая будет за одной из задвижек на боковой стенке. (Похоже, кто-то не дождется получки в этом месяце. Нетрудно догадаться, что это будет охрана.) Затем идите (можно даже мимо главного входа) в юго-западное крыло, где за окошечком стоит контролерша, которую придется стукнуть дубинкой, так как пройти мимо нее незамеченным практически невозможно: работа у нее такая – безбилетников вылавливать. В подсобке за ее спиной подбираем мешочек с монетами и ищем скрытую задвижку под полкой. Пробираемся за нее и по лестницам попадаем в нишу за гобеленом. Срезав ее мечом, мы оказываемся на третьем этаже.

Прямо по коридору и направо будет ниша, в которой — пара охранников, оберегающих дверь за спиной в помещение, где хранится талисман воды, ключ от сейфа с флейтой и кое-какие ценности. В эту комнату есть также секретный доступ со второго этажа, по винтовой лестнице. Именно от этого доступа и дал вам ключ тот мужик в пещере. Но если вам лень бегать по этажам, прячась от охранников на каждом углу, то можно попробовать взять комнату приступом, если вы, конечно, имеете хотя бы одну газовую стрелу. Приготовьте ее и чуть шумните, не показываясь гвардам на глаза. Когда из-за угла покажутся две озабоченные физиономии охранников, спускайте тетиву. Ребята вылезают со своего поста вплотную, и нюхнуть сонного газа от стрелы успеют оба. Ключ от сундука с талисманом – в коробке на полке. Забрав талисман воды, идем дальше.

Лестницу на второй этаж охраняют два охранника, так что и не думайте туда соваться. Но нам надо проскочить к библиотеке, и можно рискнуть, проскочив по коридору мимо, предварительно подстелив мох на этом пути. У меня получилось, и охранники заметили, конечно, какое-то движение сбоку, но не смогли определить, что это такое, и остались на месте. Через библиотеку легко попасть на второй этаж, спустившись по винтовой лестнице.

Выйдя уже на втором этаже, поворачивайте налево, в кабинет Грибса, музыкального директора, который как раз прослушивает солистку. У вас уже должен быть ключ от стенного сейфа, в котором вы найдете флейту. Кроме письма на столе, в комнате нет больше ценностей и можно тихо удалиться. Теперь идем в другую сторону от библиотеки и, не выходя на освещенное пространство перед лестницей, поворачиваем налево, в ложи второго этажа, где есть мягкое ковровое покрытие; и охота на охранников вновь превращается в забаву. У зрителей в ложах на поясе висят дорогие бинокли, так что можно эти ложи посетить.

Чтобы набрать ценностей на необходимую сумму, придется обследовать практически все комнаты на трех этажах. Поэтому, чем больше охранников вы успокоите своей дубинкой, тем легче пойдет процесс изъятия драгоценностей. На главную лестницу лучше не суйтесь: там вас заметят и прибьют. Если уж не удержались и попали туда, старайтесь идти по деревянному бордюру, который не так шумит. На втором этаже есть еще помещения, где можно добыть немного золота. Но они соединяются с главной лестницей, и вы или рискнете проскочить под взглядом охраны, или пойдете длинной дорогой. Дело в том, что в подвале, в котельной, можно потушить огонь в печке и по лестнице дымохода забраться наверх. Недалеко от этой комнатки (два золотых подсвечника и письмо) стоит пара гостей. У дамы на поясе висит бинокль. Ищите способ, как его забрать. Также на втором этаже, в северо-западном углу, на балкончике стоит еще одна пара. У типа, беседующего с певицей, на поясе висит украшение. Похоже, диадема предназначается девушке, но план выполнять надо.

Когда все дела будут сделаны, то, чтобы не рисковать, уходите тем же путем, которым проникли в Оперу: через подвал и канализацию. Выбирайтесь по лестнице через люк на улицу и считайте, что лучшего представления в этом театре еще не было. Может, местные музыканты сочинят оперу по мотивам приключений Гаррета?

▲

Иван Банников aka Alhok
При неоценимой помощи Zmeiky =RAF= и
Андрея Терещенко aka Wind

StarLancer

Dulce et decorum est pro patria mori

Истребители

Я не буду описывать здесь цифровое соотношение маневренности, скорости, силы щитов и т.д. и т.п. Все это вы можете найти в энциклопедии в самой игре. А вот полезные советы по использованию того или иного звездолета здесь будут приведены.



Истребители Альянса

Predator

Легкий истребитель, с опцией Blind Fire. Высокая скорость и маневренность немного скрашивают убогость щитов и брони. Это истребитель для ранних миссий, и то использовать часто его не придется в виду небольшого количества отсеков для загрузки ракет. В принципе – полный аналог Saber'a Коалиции, а значит – худший истребитель Альянса.

Naginata

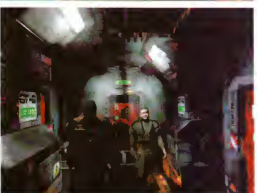
Японский легкий истребитель очень хорошего качества. Не в пример Predator'y его пушки обладают очень большой скорострельностью. Если полюбить эту машину, то игру можно пройти вплоть до последней миссии, не пересаживаясь с нее вообще. Маневренности этого истребителя может позавидовать любой истребитель Коалиции (кроме Basilisk'a, разумеется). Даже в мультиплеерных сражениях эта машина смертельно опасна даже для Phenix'a. Почему? У Naginata почти идеальное сочетание скорости и маневренности, поэтому радиус поворота у этого истребителя меньше, чем у любого другого в игре.

Crusader

Отличный средний истребитель. Обладает сильными щитами и мощной броней и при этом достаточно маневрен. На этой машине лично я прошел все первые миссии, пока не получил в свое распоряжение Coyote. Лазеры этой машины слабы, но по скорострельности они превосходят даже плазменные пушки Naginat'ы.

Coyote

В принципе очень средненький истребитель, но он практически незаменим на ранних миссиях. Отличная машина для обороны крейсеров, так как Blind Fire свободно разберется с торпедами. А неплохие маневренные качества, вкупе с возможностью загрузить пять ракет различного класса, помогут спокойно расстре-

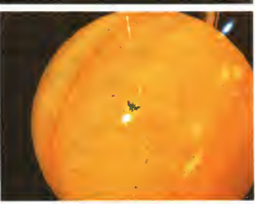












лять с помощью Screamer'ов любое количество вражеских истребителей. В сетевых сражениях не используется вообще.

Grenndel

Тяжелый истребитель. Огромная огневая мощь вкупе с тяжелой броней – вот выбор начинающих пилотов или любителей шутеров. Практически Grenndel — это стационарная турель, только с двигателями (наличие двигателей у стационарной турели – это нонсенс).

Patriot

Отличный истребитель. Обладает хорошей маневренностью, сильными лазерами (один из которых обладает Blind Fire) и мощными щитами. До появления Phoenix'а – основная рабочая лошадка для прохождения сложных миссий. В мультиплеере используется редко, хотя эта машина уже доказала, что она способна в умелых руках творить чудеса.

Mirage

"Мираж" – это лучший истребитель-перехватчик Альянса. Нет ни одного истребителя, который бы лучше подходил для боев с вражескими истребителями. Легкие и скорострельные лазеры в тандеме с очень мощными, но долго перезаряжающимися фотонными пушками – самый опасный дуэт во всей игре. В мультиплеере именно на этой машине летают профессионалы.

Tempest

Средний истребитель. Средний во всем, поэтому редко используемый. В мультиплеерных сражениях на серверах MSN Zone не был замечен вообще. Из-за наличия более хороших машин в сингле тоже почти не используется.

Wolverine

Любимый истребитель Claus'a Steiner'а. Что он нашел в этой неповоротливой громадине — сказать трудно. Возможно, сыграло свою роль то, что щиты и броня у этого истребителя самые сильные во всей игре. А возможно, ему понравились пять пушек, установленных на Wolverine. Сейчас сказать сложно. Для любителей манчкинствовать и стационарно отстреливать врага – лучше этой машины не найдете. В мультиплеере очень опасный противник, но его неповоротливость не позволяет бороться на равных с Mirage'ми и Phoenix'ами.

Reaper

Абсолютно ненужная машина. Тяжелый истребитель со средними показателями. Так же как и Tempest, все время пылится в ангарах. Только наличие Blind Fire заставляет его использовать.

Shroud

Лучший в своем роде истребитель. Самый маневренный в игре и очень быстрый. А тот факт, что на этой машине стоит Cloak, делает ее практически незаменимой в ряде миссий. Единственный недостаток – слабые лазеры и энергетические щиты. В мультиплеере используется довольно часто, но из-за слабых лазеров имеет мало шансов.

Phoenix

По всем параметрам – лучший истребитель во всей игре. Наиболее часто используется в мультиплеере. Мощные скорострельные лазеры очень помогают в борьбе со всеми видами и типами вражеских звездолетов (также на Phoenix'е стоит Nova Canon, которая является самой сильной бортовой пушкой в игре). В принципе Phoenix' — универсальный звездолет, лучший выбор на любую миссию. В мультиплеере проигрывает лишь Mirage'у.

Истребители Коалиции

Azan

Маневренный легкий истребитель. С очень слабыми щитами и броней. Отлично уничтожается с помощью тарана. Будьте осторожны с этим звездолетом. Если вы летите на тяжелом истребителе, может статься так, что вы не сможете стряхнуть его со своего хвоста. Главный истребитель Golden Warriors.

Basilisk

Эта машина не зря названа в честь древнего чудовища Василиска, ибо это лучший истребитель во всей игре, жаль лишь, что на нем нельзя летать. Наиболее опасный противник. Очень тяжело снимаются щиты Basilisk'а, притом сам истребитель обладает очень мощными бортовыми орудиями. К тому же еще он может становиться невидимым. Но даже в Cloak его можно засечь по синеватому силуэту, выделяющемуся на фоне космоса. На этих монстрах летает только элита пилотов Коалиции – эскадрилья Black Guard.

Haidar

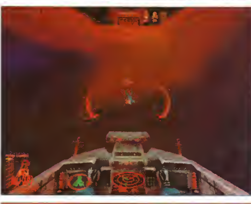
Тяжелый истребитель. Единственный плюс этой машины – это наличие очень мощных щитов и не менее мощной брони. Очень опасен при атаке конвоев. Лучше всего его уничтожать при помощи Screamer'ов. Очень часто встречается на протяжении последних пяти миссий. Основной истребитель эскадрильи "Scorpions".

Kharak

Маневренный и очень опасный средний истребитель. Выглядит очень красиво, иногда даже жалко сбивать таких красавцев, а иногда и тяжело из-за сильной брони и неплохих щитов.

Kossak
Тяжелый истребитель Коалиции. Обладает самой мощной броней в игре. Единственный из всех звездолетов Коалиции пользуется неким аналогом ракеты Havock Альянса, поэтому может быть смертельно опасным в массовом бою. Если в квадрате несколько истребителей разных видов, и часть из них — Kossak'и, то лучше начинать с них.
Lagg
Рабочая лошадка Коалиции. Великолепен как штурмовик. Обладает мощными щитами и сильной броней. Редко ввязывается в бой с истребителями, а в основном целенаправленно идет на уничтожение заданного корабля, поэтому особо опасен. Летает на низких скоростях, поэтому против него очень эффективно применять таран.
Saber
"Пушечное мясо" сил Коалиции. Легкие истребители, со слабыми щитами и слабыми бортовыми пушками. Эти звездолеты в основном используются для прикрытия более опасных машин. Часто участвуют в отвлекающих маневрах. Этот истребитель похож на назойливую муху, которая все время садится вам на глаза, когда вы едите в машине на скорости сто пятьдесят километров в час по МКАД.
Salin
Полный аналог Azan'a. Зачем введен в игру, одному богу и дизайнерам Digital Anvil известно.
Saracen
Средний истребитель. Средний во всем. Что-то вроде Coyot'a Альянса. Слабая маневренность не позволяет этому звездолету на равных биться с большинством истребителей. Основная машина одноименной эскадрильи Альянса.





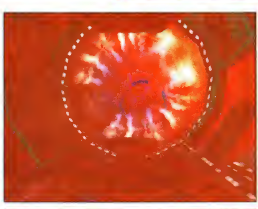
Ракеты
Screamer pod
Гроздь из двадцати ракет ручного наведения. Основные ракеты в игре. Практически лучшее, что можно выбрать из всех представленных. Для профессионала – вещь просто незаменимая.
Havock
Очень интересная и эффективная ракета. Взрывается на небольшом расстоянии от звездолета противника, создавая электромагнитную волну, выводящую из строя все вражеские истребители, попавшие в радиус действия Havock. Также эффективна и против торпед.
Jackhammer
Очень мощная ракета. Эффективна только против статичных целей. Наносит максимальный урон, проходя сквозь большинство видов энергетических щитов. Должна стоять на вашем корабле при некоторых миссиях, иначе успешное окончание задания будет невозможно.
Fuel Tank
Дополнительное горючее для форсажа. На каждую миссию на вашем звездолете должен стоять минимум один такой Tank. Очень полезная и незаменимая вещь.
Vagabond
Мощная, быстрая ракета. Способна держать прицел даже на невидимом звездолете. Особенно эффективна против Basilisk'ов.
Imp
Мощная ракета с большим радиусом действия. Взрывом поднимает волну, уничтожающую энергетические щиты всех вражеских звездолетов, попавших в радиус действия Imp'a.
Bandit
Абсолютно ненужная и неэффективная ракета. Не ставить на звездолет ни при каких обстоятельствах.
Raptor pod
Гроздь из трех самонаводящихся ракет. Очень эффективен против вражеских истребителей, так как почти с первого попадания уничтожает любой истребитель Коалиции.
Hawk pod
Еще одна гроздь самонаводящихся ракет, только состоящая из четырех ракет с большим радиусом действия и меньшим процентным соотношением наносимых повреждений, по сравнению с Raptor pod.
Solomon pod
Гроздь из четырех тепловых ракет. Выстрелив, такая ракета ищет ближайшую цель и уничтожает ее. Если цель была уничтожена до того, как ракета ее настигла, Solomon тут же выбирает новую жертву и следует за ней. На многих миссиях это просто незаменимые ракеты, особенно когда нужно обороняться от массированной торпедной атаки.



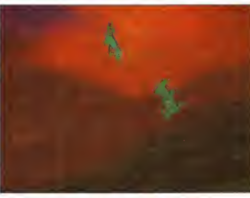




Подсистемы
Blind Fire – система автоматического просчета траектории. Автоматически











стреляет на опережение. Незаменима при обороне от торпедных атак. Часто малоэффективна при столкновениях с маневренными истребителями врага.

Spectral Shields – щиты, работающие определенное время и требующие постоянной перезарядки. Во время работы Spectral Shields ваш корабль становится практически неуязвимым.

Cloak – система, позволяющая вашему истребителю становиться невидимым для радаров и частично для глаз. Ваш истребитель или истребитель врага можно увидеть только по синему очертанию фюзеляжа.

Тактика космического боя

Как и в большинстве космических симуляторов, в Starlancer'е все построено на применении форсажа. Только, помимо форсажа, огромное значение имеет и номинальная скорость вашего истребителя. Противник часто любит снижать и увеличивать скорость, что приводит к частой потере из визуального контакта. Этого допускать нельзя, поэтому нужно четко следить за своей скоростью, так же как и за скоростью противника. Если враг снижает скорость, значит, и вы должны ее снизить. Если он скорость увеличивает, то же самое надлежит сделать и вам.

В Starlancer'е существует своя особая физика поворотов. При повороте в какую-либо сторону ваш истребитель теряет скорость. То есть, если вы идете на максимуме, поворот немного замедлит вас, что может привести к нежелательным последствиям, если это снижение не учитывать. Радиус поворота напрямую зависит от скорости. В одиночной игре лучше сбрасывать скорость при поворотах, что обеспечивает меньший радиус поворота, и вы стабильно входите в хвост компьютерному оппоненту. В мультиплеерных же сражениях, наоборот, лучше увеличивать скорость во время поворота за счет форсажа, что приведет к увеличению радиуса. Но и поворот пройдет как бы дугой, и у вас появится несколько секунд, чтобы атаковать противника; этого вполне достаточно, чтобы его уничтожить.

Если же маневренным истребителям вы предпочитает тяжелые и мощные штурмовики, то ваша тактика проста. Не ввязывайтесь в карусели на поворотах, на форсаже разгонитесь по прямой, а потом сделайте резкий разворот и входите лоб в лоб противнику. Ваши сильные бортовые пушки уничтожат врага, а мощные щит и броня выдержат атаку противника.

В игре, кроме того, есть небольшая хитрость. Вражеские корабли лучше всего уничтожаются тараном. То есть, после нескольких попаданий в противника просто на форсаже столкнитесь с ним. Особенно эта тактика эффективна против легких истребителей, хотя, если сбить щиты штурмовику, можно протаранить и его.

Надеюсь, мои советы помогут вам, молодой пилот, в становлении на путь истинного аса.

Миссия 1

Итак, ваша первая боевая миссия. Для этого задания советую вам выбрать истребитель класса Crusader. Маневренность этой машины позволит вам свободно биться против Saber – легких истребителей Коалиции. Тяжелые щиты и усиленная броня сдержат огонь противника, даже если вы нечаянно попадете под огонь лазерных или плазменных пушек, а целых пять отсеков для загрузки ракет позволят более расточительно пользоваться смертоносными зарядами. На эту миссию будет необходимо поставить хотя бы два Havock и одну гроздь Screamer.

Вас направят в назначенный квадрат, где уже давно ждет английский конвой из одной Nanny, одного Begemoth и двух Launeberg, под прикрытием двух Tempest. По прибытии обменяетесь любезностями с союзниками и станете свидетелем, как Basilisk - лучший истребитель Коалиции, управляемый элитным пилотом из Black Guard, — выйдет из Cloak (режим невидимости) и уничтожит один из Tempest'ов. Как только это произойдет, радар автоматически засечет противника. Сближайтесь с Black Guard и атакуйте. Помните, как только вы снимите щиты его Basilisk'а, он сразу ретируется. Для того чтобы подлый супостат не сбежал, вы вначале и выбрали Havoc. Ракета должна захватить цель, что сделать несложно, хотя, уходя в Cloak, Basilisk становится невидимым не только для глаз, но и для радара. Выстрелите Havock по Black Guard, что выведет его Basilsik из строя на некоторое время. Помните, даже когда противник — в глубоком Cloak, все равно можно увидеть синеватые очертания его корабля и атаковать.

Обездвиженный Basilisk атакуйте лазерами и семью-восьмью Screamer'ами. Предсмертный крик Black Guard будет вам наградой за труды.

Если уничтожением Black Guard вы были заняты более пятнадцати секунд, то в квадрат войдут еще шесть Saber. Не давайте им подойти к конвою. Старайтесь как можно быстрее пробивать щиты истребителям противника и выпустите пару Screamer'ов по броне. Если какой-то особо шустрый пилот Коалиции все-таки приблизится к конвою, используйте режим переговоров и вызовите его на бой один на один (C, Target, You and me, one on one). Противник сразу же обратит свое внимание на вас и оставит в покое конвой.

После уничтожения последнего Saber начнется самая сложная стадия миссии – отражение торпедной атаки. В квадрат, примерно в двухстах метрах от конвоя на форсаже, войдут еще четыре Saber и один Kamov – тяжелый бомбардировщик Ко-

Dulce et decorum est pro patria mori

алиции. Выпустив три торпеды, Kamov уйдет из квадрата. Ваша первоочередная задача – перехватить торпеды. На форсаже идите навстречу звену Saber и атакуйте оставшимся Havock в середину построения (Havock также действует на торпеды, так что, если удачно стрельнуть, можно одной ракетой отразить всю атаку). Если сделать все правильно, все звено будет на время выведено из боя, и вы спокойно разберетесь с торпедами. Помните, торпеду, так же как и истребитель, может засечь радар. Воспользуйтесь этим и с помощью Screamer'ов уничтожьте все три торпеды. Позаботьтесь, чтобы ваш корабль был на безопасном расстоянии от торпеды, когда та будет взрываться. Если он находится ближе, чем тридцать метров от детонирующей торпеды, то от вашего истребителя мало что останется.

Отбив торпедную атаку, принимайтесь за истребители, которые должны были уже оправиться от действия Havock. Старайтесь не подпускать их к конвою, уничтожая одного за другим как можно быстрее.

Если не пропустите ни одной торпеды и не потеряете ни одного транспорта – получите благодарность от англичан. Если же нет — получите строгий выговор, как от тех же англичан, так и от своего начальства. А вот когда дела пойдут совсем плохо и вы потеряете весь конвой, то английский флот будет проклинать вас.

Миссия 2

Вторая боевая миссия. На брифинге вы получите расплывчатые указания на то, куда и зачем вас отправляют.

Ваша задача эскортировать отступающие к Нептуну корабли. Сорок пятая эскадрилья "Volunteers" выступит тандемом с американской элитной "Pumas". Как сообщит Enriques, это лучшие пилоты ВВС США, которые покажут вам, как нужно воевать.

Советую на эту миссию выбрать Grendel, так как вам понадобится максимальная огневая мощь, которую может дать лишь этот истребитель. Grendel достаточно маневрен, чтобы справиться с Saber, Saracens, Lagg и Kamov, которые встретятся вам на этом задании, но вот с Azan'ами придется туго. После первого прыжка вы выходите в квадрат, где стоит американская группировка из нескольких командных кораблей. Корвет Prowler Beta 6 с генералом Briggs'ом на борту уходит в гиперпрыжке.

Вы ожидаете, когда "Pumas" взлетят. Некоторые из американских летчиков "оптимистично" высказываются в ваш адрес, за что немедленно получают соответствующий ответ, и только стараниями лидера "Pumas" полковника Таппег'а словесная перепалка пресекается.

Вы готовы к гиперпрыжку, но вдруг приходит сигнал SOS с бедствующего Prowler'a Beta 6 — и ваша группа немедленно отправляется на выручку. По прибытии вы обнаруживаете Prowler Beta 6, а вернее то, что от него осталось – корвет был полностью уничтожен. Несколько Saber'ов быстро уходят в гиперпрыжке. Но сенсоры засекли спасательную шлюпку, в которой находится генерал Briggs. Неожиданно в квадрат входит аналог Nanny Альянса – корвет Коалиции Antonov с эскортом в восемь Saracen'ов. Немедленно атакуйте Antonov'a, чтобы не дать ему захватить шлюпку генерала. Здесь вам пригодятся Screamer'ы, причем в большом количестве. Когда Antonov будет уничтожен, в квадрат войдет Nanny Альянса, чтобы подобрать генерала. Держите Saracen'ов подальше от корвета. Действуйте как обычно, вызывая противника на бой один на один. Лучше захватить в радар саму Nanny и атаковать врага на визуальном контакте.

После уничтожения последнего Saracen'a полковник Таппег запросит информацию о сложившийся ситуации в районе. Ему сообщат, что в квадрате обнаружен отряд звездолетов Коалиции, который только что стал причиной гибели Prowler Beta 6, и конвой Альянса, который должен стать следующей жертвой "охотников" Коалиции.

После гиперпрыжка вы обнаруживаете в квадрате большой конвой, состоящий из флагмана Kestral и нескольких кораблей класса Mammoth. Теперь вам предстоит оборонять эти корабли. Как всегда, беда не приходит одна, и вы получаете SOS от эскадрильи "Hornet", попавшей в засаду. Все готовы отправиться в бой, но полковник Тапер приказывает сорок пятым "Volunteers" остаться и продолжать эскорт, в то время как "Pumas" отправятся в бой.

Немного поворчав, пилоты вашей эскадры успокаиваются на мысли, что все же остается шанс попасть в бой, если на конвой нападет группа Коалиции, которая уничтожила Prowler Beta 6.

Через несколько секунд в квадрат входит семь истребителей противника (четыре Saber и три Lagg). Говорят, что не выполнять приказы командования – это не есть правильно, но только не в этом случае. Viper (лидер "Volunteers") прикажет вам атаковать нападающие истребители, но этого делать совсем не нужно. Атака семи истребителей Коалиции – не что иное, как отвлекающий маневр. Как только завяжется бой, с противоположного направления в квадрат войдет бомбардировщик Kamov, который незамедлительно следует уничтожить, а потом уже браться за истребители. Сначала уничтожьте троих Lagg'ов, так как Saber атакуют только вас и не трогают транспортные корабли. Lagg'и же, в свою очередь, пока вас отвлекают Saber'ы, пытаются уничтожить злополучный конвой. Добивайте Saber'ов;







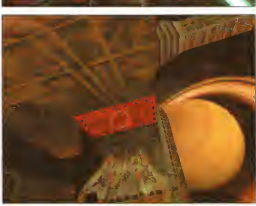














как только последний вражеский звездолет закружится в агонии, вы получите сообщение от "Pumas". Американские асы не в состоянии справиться с истребителями врага и призвали вас на помощь. Тем временем конвой отправится в безопасный квадрат, а его командир поблагодарит вас за помощь.

"Pumas" были атакованы крейсером Kirov и элитной китайской эскадрильей "Golden Warriors" на истребителях системы Azan. Шестерку Azan нужно уничтожить как можно быстрее. Azan — одни из самых маневренных истребителей во всей игре, так что лучше, пользуясь Havoc и Screamer'ми, добивать противника. Kirov не трогайте, ни одна ваша ракета или пушка не сможет причинить ему вреда, скрипт тут, ничего не попишешь.

Если вы думаете, что, уничтожив последний Azan, вы прошли миссию – вы жестоко ошибаетесь. Сразу после гибели всех "Golden Warriors" в квадрат войдет еще один крейсер Коалиции — Zakov. Этот корабль трогать не стоит по той же причине, что и Kirov, а вот восьмеркой Lagg'ов, выпущенных с него, заняться стоит. Будет жарко, очень жарко. Старайтесь не приближаться к крейсерам и вступайте в бой не больше чем с тремя истребителями сразу. Следите за хвостом, все время используйте форсаж. Скорее всего, у вас не останется ракет к этому времени, так что все будет решать только ваша реакция и глазомер. Lagg'и обычно любят снижать скорость, если им плотно сесть на хвост. Можно снизить скорость до минимума и продолжать обстрел, но это чревато, так как статичный истребитель – очень хорошая мишень.

Полковник Tanner запросит подкрепление, но ему будет отказано, и поступит приказ покинуть поле боя, предварительно добив все оставшиеся истребители. Lagg'и будут уничтожены, и тут Viper засечет огромный флагман, направляющийся в данный квадрат. Это окажется Yamato – японский флагман, который одной молниеносной торпедной атакой уничтожит оба крейсера Коалиции. Японцы отправятся в следующий квадрат к цели своего полета, а вы возвращайтесь на базу. Миссия завершена.

Миссия 3

Альянс отступает к Нептуну. Коалиция продолжает уничтожать эскадры противника одну за другой.

На брифинге вы узнаете, что крейсер Mantis был уничтожен неизвестной группой звездолетов Коалиции. Ваша задача на эту миссию — найти и забрать черный ящик погибшего крейсера. Командовать этой операцией будет знаменитый Claus Steiner – лучший ас Альянса. О его подвигах вы уже слышали из новостей. Лучше для этой миссии взять Naginata – очень быстрый и маневренный истребитель, который позволит молниеносно расправиться с любыми врагами. Используйте два отсека для ракет под Screamer'ы и один для дополнительного топливного бака.

После первого гиперпрыжка вы войдете в квадрат, где разместился германский флот. С флагмана Bremen придет сообщение, что Claus Steiner и его ведомый готовы к вылету. Присоединившись к вам, немцы передадут координаты для следующего прыжка.

Будьте готовы ко всему. Как только вы войдете в квадрат, то увидите, как четыре истребителя Lagg — под прикрытием четырех Saber — пытаются уничтожить транспортник Альянса Lueneberg. Один из пилотов Альянса испугается, увидев, что с вами летит Steiner. Однако он, право, еще не знает, что бояться ему надо вовсе не немца. Сразу включайте форсаж и сближайтесь с Lagg'ами, не обращая внимания на Saber'ов. Атаковав вас, Saber'ы попытаются утащить вашу группу как можно дальше от транспортника, пока его не уничтожат их товарищи на Lagg'ах.

Пилоты Коалиции делают каждый раз новый заход на транспортник, в этот момент они абсолютно не следят за хвостом и летят строго по определенной траектории. Ваша первоочередная задача — с помощью шквального огня из бортовых пушек и нескольких Screamer'ов не позволить ни одному из четырех Lagg'ов сделать второй заход. Но даже если вы упустили одного или двух противников, не волнуйтесь — транспортник еще может выдержать минимум два таких "захода". Покончив с Lagg'ами, принимайтесь за Saber'ов. Поберегите ракеты – обычные пилоты Коалиции на таких "слабых" звездолетах не стоят даже одного залпа Screamer'a.

Миссия проходит в тылу Альянса, тем более странным выглядит присутствие истребителей ближней дальности в этом секторе. Claus Steiner запросит сканирование района, но немецкий флагман Bremen не обнаружит ни одного корабля Коалиции.

Выдвинувшись в следующий квадрат, вы найдете обломки того самого Mantis'a. Сразу сбрасывайте скорость, ибо местность нашпигована минами-ловушками. Один из ваших пилотов прочувствует действие такой мины на собственной шкуре (вернее, обшивке своего звездолета). На вашем экране, в центре, появится значок, изображающий радар. Ваша задача найти черный ящик крейсера в этом минном поле. Направляя нос своего звездолета в разные стороны, вы будете слышать звуковой сигнал, пикающий и раздражающий. Чем ближе вы к черному ящику, тем громче и чаще пищит радар. Своеобразная игра в "холодно-горячо" на минном поле (хотя в данном случае больше подходит предлог "в"). Мины будут

Dulce et decorum est pro patria mori

отмечаться красным, как звездолеты. Не поленитесь и уничтожьте все эти смертельные подарки Коалиции до единого. После очистки района можно заняться поисками черного ящика. На самом деле он серого цвета, похож на квадрат с воткнутыми в него конусами, на кончиках которых сверкают зеленые лампочки. Перепутать ЭТО с чем-то другим невозможно. Сбросьте скорость и приблизительно на десяти kps (мера измерения скорости в Starlancer'е) приближайтесь к объекту. Не вздумайте его протаранить, ибо за потерю черного ящика вас ждет расстрел. Как только вы опознаете ящик (нужно просто на небольшом расстоянии несколько секунд не упускать его из виду), в космосе рядом с местом крушения возникнет небольшая Черная дыра, откуда выйдет исследовательский корабль Коалиции. Ваш звездолет внезапно засосет в это завихрение. Причем, кроме него, туда же попадет вся ваша эскадрилья.

Вы окажетесь на орбите Венеры. Огромное расстояние от Нептуна до Венеры будет преодолено за несколько секунд. Коалиция открыла технологию межпространственных Врат. Около девяти истребителей Lagg сразу атакуют вашу группу. Нельзя терять ни секунды. Атакуйте противника, здесь вам и понадобится проворность вашего Naginata. Claus Staleiner прикажет атаковать энергетический генератор Врат. Генератор защищен вращающимися пластинами, которые защищают реактор. Наносите удары налетами, не вздумайте останавливаться и стационарно расстреливать цель. Попутно можно превратить в металлолом несколько истребителей Коалиции.

Как только генератор будет разрушен – немедленно влетайте во Врата. У вас будет только пятнадцать секунд до того момента, когда Врата будут уничтожены.

Как только вы вернетесь в квадрат, где погиб Mantis, вас атакует звено Saber'ов. Будьте осторожны, в течение трех секунд после прохода сквозь Врата ваш истребитель будет неконтролируем.

Командование отдаст вам приказ обездвижить исследовательский корабль Коалиции. Не обращая внимания на Saber'ов, уничтожьте двигатели исследовательского корабля. Вы можете в любой момент вызвать подкрепление (нажав "С" и затем выбрав Base и Request Backup), ведь Saber'ов в квадрате будет, ни много ни мало, десять штук. Уничтожив все истребители врага и обездвижив исследовательский корабль, вы сможете вернуться на базу, где получите звание 1st Letenant.

Миссия 4

Ситуация остается критической. Коалиция продолжает наступление, хотя ее сдерживает 4-й флот Альянса.

На брифинге вам прикажут охранять эскадру Condors, которая должна будет установить сенсорные спутники в назначенном квадрате. Ваша задача — первыми войти в этот квадрат, очистить его от любого присутствия звездолетов Коалиции и защищать Condors, пока те не установят спутники.

Так как теперь вы старший лейтенант, то можете выбрать Coyote – отличный истребитель с сильными лазерами и семью отсеками для загрузки ракет.

Когда вы прибудете в квадрат, где встретитесь с Condors, ваши радары засекут конвой Альянса. Этим конвоем окажется Sierra Delta; они предупредят вас, что в квадрате, где должны быть установлены спутники, замечены звездолеты Коалиции.

Прибыв в район установки, вы не обнаружите ничего подозрительного, но почти сразу же в квадрат войдут шесть истребителей класса Haidar. Справиться с ними несложно, важно лишь не попадать под обстрел сразу нескольких противников. Обычно Haidar'ы атакуют по два, поэтому при встрече лоб в лоб лучше уходить с линии огня. Покончив с последним Haidar'ом, вы прикажете Condors двигаться в заданный квадрат.

Практически сразу же в систему войдут еще девять Haidar'ов и направятся к Condor'ам. Ни в коем случае нельзя допускать, чтобы хотя бы один из них долетел до перевозчиков. Чтобы остановить такое количество истребителей разом, потребуется около шестидесяти Screamer'ов. Приближайтесь, Haidar'ы идут строго, не меняя курса, в сторону Condor'ов. С максимальной скорострельностью выпустите все шестьдесят Screamer'ов по звену противника. Почти все истребители врага будут уничтожены, а тот, кто выживет, вынужден будет поменять курс. Добить их не составит труда, а если все же кто-то полетит атаковать Condor'ов – вызовите его на бой один на один.

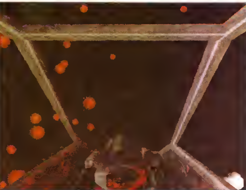
Когда с девятью Haidar будет покончено, поступит сигнал SOS от только что встреченного вами конвоя Sierra Delta. Вам прикажут отправиться им на помощь.

Конвой попал в западню, расставленную самим Николаем Петровым. Кстати, в эту западню попали и вы, на вашем хвосте материализовались невидимые доселе истребители класса Basilisk. Быстро разворачивайтесь и атакуйте. Даже в невидимый Basilisk можно попасть.

Не атакуйте Петрова – это бесполезно. Долететь до него невозможно.

Добив последний Basilisk, перехватите торпеды, выпущенные бомбардировщиком класса Kamov по последнему выжившему звездолету конвоя Larsons Pride. Используйте Havock, если он у вас остался, или просто свой глазомер, но помните, Larsons Pride не выдержит попадания хотя бы одной торпеды.





















Разобравшись с бомбардировщиками, вы можете смело отправляться на базу. Миссия завершена.

Миссия 5

Запасы продовольствия и вооружения Альянса подходят к концу. Силы Коалиции отрезали все пути к отступлению оставшимся транспортам. Вам предстоит эскортировать четыре транспортных судна класса Mammoth сквозь линию фронта.

Для этой миссии лучшим выбором будет Coyote, ведь его Blindefire отлично поможет против торпед, а хорошая маневренность вкупе с большой огневой мощью будут просто незаменимыми на этом задании.

После взлета вы получите сигнал от командования, что элитная эскадрилья "Cobras" во главе с полковником McGann'ом нуждается в подкреплении. По прибытии в назначенный квадрат вы обнаружите крейсер Коалиции Bodanov, атакованный Cobras. Восемь истребителей эскадрильи "Ravens" (четыре Saber и четыре Lagg) станут вашими первыми жертвами. После очистки сектора от противника отправляйтесь в следующий квадрат.

Внезапно ваше звено встретит конвой Коалиции, состоящий из нескольких транспортников и двух звездолетов класса Kurgen. Прикрытие истребителями им обеспечивает эскадрилья Black Eagles на звездолетах Saber. Теперь пришла очередь пилотам из Cabras помогать вам. Подмога — в пути, но до того, как они прибудут, необходимо уничтожить генератор энергетических щитов крейсера Shavrov. Хоть командование и не говорит об этом, но вам еще нужно уничтожить двигатели Shavrov'a, иначе крейсер может сбежать. Уничтожьте оставшиеся три Kurgen'a и несколько Lagg'ов. Поступит сигнал, что конвой Альянса, который вы должны были защищать, атакован. Вылетайте в назначенный квадрат.

Конвой Britannia, состоящий из четырех транспортников класса Mammoth, атакуют шесть истребителей Коалиции класса Saber. Один из транспортов будет уничтожен (это скрипт – спасти корабль невозможно). Справиться с Saber'ами особого труда не составит. Через тридцать секунд в квадрат войдет четыре Saber'a, четыре Lagg'a, два Kamov'a и один крейсер. Сразу же на форсаже летите на врага. Нельзя пропустить ни единой торпеды к транспортам. По восьмерке истребителей лучше выпустить Havock и вывести их из боя на некоторое время. Разобравшись с бомбардировщиком Kamov, добейте Kurgen. Уничтожьте все торпеды, которые были выпущены в сторону транспортов. Оставшиеся Saber'ы и Lagg'и превратите в металлолом, используя весь имеющийся боезапас. Экономить не стоит, потому что больше ни одного вражеского корабля вы не встретите. Очистив сектор, уходите в гиперпространство. При включении гепердвижков истребитель Viper'a – лидера вашей эскадрильи — взорвется. Из-за халтуры механиков погибнет один из лучших пилотов сорок пятых "Volunteers".

Миссия 6

Альянс продолжает отступление. Вам предстоит прикрывать прорыв четырех транспортников класса Mammoth и пассажирского лайнера Ulysses через территорию врага.

На эту миссию также лучше выбрать Coyote. Слишком много торпед нужно будет перехватывать, и, если не будет Blindefire, то миссию можно и завалить.

После взлета вылетайте к кораблям конвоя. Его уже сопровождают несколько Naginata и Tempest вместе с небольшим крейсером Альянса.

После сканирования ближайшего пространства один из ведомых сообщит, что приближается несколько бомбардировщиков Kamov под прикрытием Basilisk'ов. Сразу после того, как вы получите сообщение, в систему войдут четыре Kamov'a и два Basilisk'a. Kamov'ы включат систему невидимости, а Basilisk'и пойдут в атаку (хотя обычно все было наоборот). Нужно на форсаже подойти к невидимым бомбардировщикам и на визуальном контакте расстрелять минимум два. Потом по атакующим вас Basilisk'ам выпустить ракету Havock, чтобы они не мешали вам уничтожать торпеды. Basilisk'и и оставшиеся Kamov'ы покинут квадрат. Проводите конвой до форта Backster, где вы получите новое задание – спасти еще одну группу транспортных кораблей, попавших в засаду.

Конвой уже погиб, но вам необходимо уничтожить три истребителя класса Kossak, четверку Azan'ов и три Saber'a. Истребители Kossak опасны тем, что несут на своем борту ракеты, являющиеся полным аналогом Havock Альянса. Ваш истребитель может быть обездвижен в любую секунду, так что сначала уничтожьте Kossak'ов, а потом уже расправляйтесь с Azan'ами и Saber'ами. По окончании миссии получите медаль.

Заметим, что события этого задания могут развиваться совсем по другому сценарию. Если вы не сможете защитить Ulysses от торпед и звездолет будет уничтожен, то вам предстоит прикрывать спасательные шлюпки и корабли, их эвакуирующие. Тогда в систему войдут еще несколько звеньев истребителей Коалиции. Однако лучше вам не знать, как это тяжело — прикрывать множество мелких шлюпок, которые взрываются от малейшего попадания от нескольких звеньев противника.

Dulce et decorum est pro patria mori

Миссия 7

Война продолжается. Лучший ас Альянса Claus Steiner совершает очередные подвиги. На этот раз он спас транспортный корабль с ранеными на борту, героически вступив в бой с превосходящими силами противника и уведя врага за собой. В связи с тяжелой ситуацией на фронте командование Альянса решает отказаться от парламентарного устройства союза и перейти к режиму прямого президентского правления.

На брифинге вы получите четкие инструкции: атаковать крейсер Коалиции Rameses, уничтожить прикрытие истребителей и нейтрализовать бортовые орудия. Когда Rameses станет беспомощным, в квадрат войдут бомбардировщики и прикончат гиганта.

Так вам сообщат на брифинге, но зто вовсе не значит, что миссия пойдет по намеченному плану. Сразу после взлета вас проинформируют о том, что разведка ошиблась и в данный момент Rameses находится не в намеченном квадрате, а атакует форт Baxter (маленькая ошибочка вышла).

В квадрате, где Rameses атакует форт Baxter, вы станете невольным свидетелем разразившейся драмы. Беспомощный форт будет разрушен массированной торпедной атакой Rameses'а, в то время как с взлетно-посадочных площадок Baxter'а будут улетать последние транспортные корабли.

Теперь вам придется защищать спасательные шлюпки, покинувшие погибающий форт. С Rameses'а взлетят шесть Saber'ов, и затем начнется настоящий ад (как только истребители взлетят, Rameses покинет квадрат). Не обращая ни малейшего внимания на вас, пилоты Коалиции отправятся в атаку на беспомощных людей, недавно катапультировавшихся с форта Baxter. Спасти все шлюпки невозможно, но окажется, что в одной из них находится генерал Makin, который все время будет верещать, чтобы его спасли. Нужно найти спасательную шлюпку генерала и не отступать от нее ни на шаг, от-стреливая приближающихся врагов. Возгласы, крики агонии беспомощных людей, запертых в тесных escape pod'ах, смешаются с гулом боя и ревом двигателей – эта страшная какофония смерти станет музыкальным сопровождением миссии. С первого раза пройти через этот ад навряд ли удастся, но ведь всегда есть возможность начать все заново.

Как только вы зажжете последний Saber, в квадрат войдет японская зскадрилья "Ronin". Лидер "Ronin'а" прикажет вам отправляться на помощь Reliant'у, который перехватил Rameses.

В квадрате, где сцепились крейсера Reliant и Rameses, вы должны будете справиться с девятью истребителями Lagg и четырьмя новыми — системы Salin. Ну и в качестве довершающего "гвоздя в крышку вашего гроба" — вам предстоит сразиться с лидером зскадрильи "Saracens", убить которого невозможно (после получения определенного числа повреждений он бежит – скрипт). Советую начать с Salin'ов, они хоть и маневренные, зато уничтожаются довольно быстро, потом приняться за Lagg'ов. Действуйте быстро, Reliant долго не протянет в схватке с Rameses. Уничтожьте последний истребитель и принимайтесь за генератор щитов Rameses'а. После этого обезвредьте и двигатели, чтобы не дать вражескому крейсеру возможности сбежать. Как только генератор будет уничтожен, с Rameses'а взлетят шесть новых истребителей врага (три Saber'а и три Salin'а).

Для уничтожения пресловутого крейсера Коалиции Rameses'as в квадрат войдут два бомбардировщика Альянса. Начинается ключевой этап миссии. От того, выживут зти два бомбардировщика или нет, зависит успешное окончание задания. Нужно во что бы то ни стало перехватить шестерку истребителей врага. Можно посоветовать два способа. Либо, используя ракеты Havock, обезвредить врага на время, пока бомбардировщики не выстрелят своими торпедами; либо, если у вас нет Havock'ов, то придется, поравнявшись с бомбардировщиками, прикрывать их от всех посягательств на их драгоценную жизнь. Когда последняя торпеда войдет в броню Rameses'а и осколки крейсера Коалиции разлетятся на многие километры вокруг, вы можете спокойно возвращаться на базу. А в новостях расскажут, как бравые ребята из сорок пятой зскадры "Volunteers" внесли свою лепту в дело Альянса.

Миссия 8

Атака Коалиции завершилась. Все земные колонии, кроме Тритона, заняты. Альянс пытается перегруппировать свои флоты в области Плутона. Начинается постройка новых кораблей и починка старых на верфях на орбите Тритона.

Крейсер Reliant, на котором дислоцируется ваша зскадрилья "Volunteers", поврежден в битве с Rameses'ом и нуждается в ремонте. Ваша задача на зту миссию зскортировать Reliant к докам.

Здесь просто необходимо выбрать Coyote, ибо Blindefire, установленный на нем, незаменим в борьбе с торпедами, а их в зтой миссии будет больше чем достаточно.

Сразу после взлета в квадрат сквозь врата перехода войдет крейсер Krasnaya, с его борта в космос выйдут шесть Saber'ов. Reliant попытается сбежать, но двигатели повреждены, и теперь у вас и вашей зскадрильи остается только один вы-







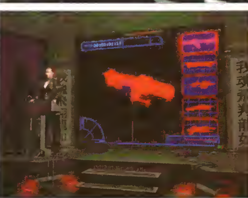














бор – победа или смерть.

Krasnaya выпустит по Reliant'у несколько торпед, но командование прикажет сконцентрироваться на истребителях врага и не обращать внимания на торпеды – с ними разберутся бортовые пушки крейсера Альянса.

Атакуйте Saber'ы при помощи ракет, у вас будет около тридцати секунд, чтобы уничтожить все звенья, а потом в систему войдут четыре бомбардировщика типа Kamov. Не пытайтесь уничтожить сами бомбардировщики, иначе пропустите торпеды и Reliant будет уничтожен. Просто не отлетайте от вашего крейсера далеко и отстреливайте торпеды. Тем более что в квадрат прибудет Claus Steiner со своими "Vampires'ами" и займется уничтожением вражеских истребителей. Для того чтобы успешно справиться с торпедной атакой по Reliant'у, нужно не упускать из виду ни одну из торпед (сделать это легко, так как белый дымный след, идущий за торпедой, контрастирует с черным полотном космоса) и молниеносно уничтожать их одну за другой. Каждый бомбардировщик выпустит по три торпеды по вашему крейсеру, причем смертоносные заряды будут идти на Reliant'а с четырех разных направлений. Но паниковать в этой ситуации не стоит, потому что торпеды будут приближаться в определенном ритме и одновременно больше двух к Reliant'у не подойдут. Вполне реально сбить все торпеды в течение тридцати секунд, если не отходить от вашего крейсера далеко.

После того, как торпедная атака будет отбита, вам прикажут атаковать Krasnay'ю. Уничтожьте сначала генератор щитов, затем, вопреки приказам командования, вместо бортовых пушек уничтожьте два двигателя крейсера Коалиции, а уже потом принимайтесь за пушки. Пушек довольно много, и, чтобы уничтожить все, потребуется определенное время. Будьте осторожны, вокруг вас еще кружится куча Saber'ов, которые жаждут превратить ваш звездолет в груду бесформенного металла. Покончив с пушками, прикройте атакующие бомбардировщики Альянса от оставшихся Saber'ов. Когда Krasnaya взлетит на воздух, включайте гипердвижки и возвращайтесь на базу.

Миссия 9

В пограничных секторах учащаются случаи нападения пиратов на военные и гражданские конвои. Великолепно тренированные пилоты на кораблях без опознавательных знаков уже атаковали несколько конвоев и, уничтожив охрану, вероломно захватили ценный груз. Многократные попытки засечь преступников не увенчались успехом. До сих пор неизвестно, кем являются эти пираты, но разведка сообщает, что командиром незаконных вооруженных формирований является полковник McGann, в прошлом — лидер элитной эскадрильи "Cobras".

В направлении Reliant'а движется небольшой флот Коалиции, состоящий из двух флагманов и многочисленного эскорта истребителей. Командование приняло решение нанести превентивный удар по приближающемуся флоту Коалиции. Лобовой удар противнику нанесет сам Reliant и флагман Endeaver под прикрытием эскадрильи "Hellcats". "Volunteers" должны будут ударить в тыл и обезвредить один из крейсеров врага. На обездвиженный крейсер высадится десант. Вы должны будете не допустить уничтожения десантного модуля и корабля, доставляющего морских пехотинцев Альянса.

После взлета генерал Foster повторит вам вкратце брифинг, и Reliant вместе с Endeaver'ом отправятся в бой. Сразу за ними последуете и вы. Попав в квадрат, вы будете атакованы восьмеркой истребителей Saber – это эскорт крейсера Berijev, того самого, на который должен высадиться десант. Вокруг вас происходит крупномасштабное сражение, Reliant и Endeaver сражаются с Kozah, флагманским кораблем Коалиции. Пока Kozah отвлечен, ваша задача — обезоружить и обездвижить Berijev'a. Сначала вам необходимо разобраться с истребителями прикрытия и уничтожить один звездолет класса Kurgen. На Saber'ы тратить ракеты не стоит. А вот экономить их на Kurgen'е я бы не советовал, так как время отведено на все про все не так уж и много, а уничтожать его лазерами довольно долго. Когда и Kurgen и Saber'ы будут уничтожены, принимайтесь за генератор щитов Berijev'a, лучше всего использовать для этой цели Screamer'ы. Чтобы не дать ретироваться с поля боя Berijev'у, нужно уничтожить двигатели крейсера. Помните, что Berijev имеет парные двигатели и уничтожению подлежат как первый двигатель, так и второй. Как только Berijev обездвижен, нужно его обезоружить, то есть уничтожить все его бортовые пушки. Особой опасности для вашего истребителя они не представляют, но их интенсивный огонь может уничтожить звездолет десантников, поэтому планомерно разделывайтесь с турелями Berijev'a (всего на крейсере пять турелей).

Взрыв последней турели послужит сигналом для десантного корабля — и он войдет в квадрат. И, как по заказу, ваши старые друзья – эскадрилья Black Sun в количестве девяти человек на истребителях класса Saracen. Видимо, девяти Saracen'ов им показалось мало, сразу же за ними в квадрат войдут еще пять истребителей класса Azan во главе с Ai Shukur'ом, который позорно сбежал от вас в одной из прошлых миссий. Ваш основной долг — не дать ему сбежать в этот раз. Найти его можно по сообщениям: когда он говорит, его истребитель окружается темно-оранжевым ореолом, вот этот звездолет вы и должны превратить в косми-

ческую пыль первым. Как только Shukur завертится в агонии, захватите в прицел радара корабль десанта и на форсаже приблизьтесь к нему. Теперь переключайтесь на звездолеты врага и старайтесь не подпускать их к десантному кораблю. Здесь очень пригодятся ракеты типа Havock, которыми можно вывести из боя сразу несколько истребителей врага, а затем их уничтожить. Но пилоты Black Sun проявляют гораздо больший интерес к вашей персоне и к истребителям вашего звена, чем к десантному кораблю. Во время боя сохраните хотя бы десять ракет Sreamer, они вам понадобятся, когда после уничтожения пилотов Black Sun необходимо будет уничтожить генератор щитов Kozah'а – флагманского корабля Коалиции. Будьте предельно внимательны, Kozah прикрывает эскадрилья "Scorpions" на истребителях Haidar. Помимо всего прочего, в систему войдут еще десять Saracen'ов для полного вашего счастья. Но и в этой ситуации не стоит паниковать. Обезвредив генератор Kozah'а, принимайтесь сначала за Haidar'ы Scorpions'а, а потом уже за Saracen'ов Black Sun. Тем временем как вы будете объяснять "для тех, кто на бронепоезде", кто тут ас, а кто тут "мясо пушечное", Reliant с помощью торпедного залпа успокоит Kozah'а навсегда.

Очистите квадрат от присутствия врага. И как всегда, казалось бы, когда уже миссия завершена, поступит сигнал SOS от того самого десантного корабля, который вы так самоотверженно защищали несколько минут назад.

Десантники не успели улететь далеко от поля боя, и на заднем плане видны даже обломки фюзеляжа Kozah'а. Десантный корабль подвергся атаке пиратов, эскадрильи предателей "Cobras", с которыми вы совсем недавно бились бок о бок. Теперь вы на разных сторонах баррикад. "Cobras" летают очень хорошо, и тот факт, что у вас уже закончились все ракеты, еще долго будет вас расстраивать. Всего ренегатов — шестеро, не считая их предводителя McGann'а. Летают они на Patriot'ах, не считая их предводителя, который летает на Phoenix'е. Настоящих асов, жаждущих записать на свой счет еще и сбитого полковника McGann'а, спешу разочаровать: здесь тоже скрипт, он тоже сбежит, как только его заденет. Лучше сконцентрируйте все свое внимание на защите десантного корабля от атак ренегатов.

Когда уже смерть возьмет свою последнюю дань, возвращайтесь на базу. Желательно с целым и невредимым десантным кораблем.







Миссия 10

Перегруппировка флотов Альянса завершена. Теперь, после долгих недель отступлений и поражений, Альянс начинает агрессивно контратаковать.

В колониях на Марсе введено военное положение. Продолжаются зверства и беззаконие на территориях, подвластных Коалиции.

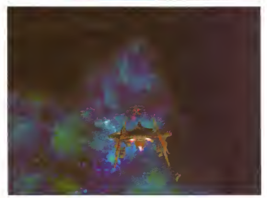
Брифинг будет долгим. У Коалиции есть одно неоспоримое преимущество: наличие технологии межпространственных Врат. Разведка сообщила, что командный центр, контролирующий все перемещения сквозь Врата, находится в одном из астероидов. Ваше звено пройдет сквозь три квадрата, где предположительно и находится командный центр. Когда ваши сканеры засекут вражескую базу, вы должны будете за три минуты уничтожить коммуникационную башню, иначе прибудет подкрепление и вы не сможете завершить миссию. После того, как коммуникационная башня будет уничтожена, вашей следующей целью станут турели секретной базы. Когда последняя турель будет уничтожена, нужно очистить квадрат от истребителей врага. Когда сектор будет очищен, бомбардировщики Альянса уничтожат большую спутниковую антенну командного центра Коалиции. Роль пилота, который полностью разрушит эту базу, отведена вам. Для этого нужно разрушить щит, закрывающий специальную шахту, ведущую в недра астероида, на котором расположена база, и пустить в эту шахту ракету типа Jackhammer. Ее взрыв приведет к цепной реакции — и командный центр Врат будет уничтожен.

Для полета лучше выбрать Tempest, тем самым вы опробуете новый истребитель и не будете иметь проблем с нехваткой ракет. В любом случае при выборе ракет следует снабдить ваш истребитель двумя Jackhammer'ми, чтобы, если первая ракета промахнется, вторая попала бы наверняка. Если же оба раза вы промахнетесь – это будет означать провал миссии.



Итак, вы взлетели и отправились в первый квадрат. В первом секторе база не была обнаружена, но зато вы наткнулись на конвой Коалиции. Состоит группа из двух Kurgen'ов, двух Gerevich'ов и одного Troop Transport'а, а прикрытие им обеспечивает звено из четырех Saber'ов. Теперь ваша задача — не дать ни одному противнику сбежать. Уничтожьте четверку Saber'ов, потом возьмитесь за Kurgen'ов и Gerivich'ов. Не экономьте ракеты, отстреливайте весь боезапас, в следующем квадрате вас должен ждать Nappy, корабль, на котором можно перевооружиться.

Однако вместо Nappy в следующем квадрате вы встретите засаду. Четыре Lagg'а и четыре Saber'а попытаются уничтожить ваши бомбардировщики. Используйте Havock, чтобы нейтрализовать Lagg'ов, так как именно они будут атаковать бомбардировщики, в то время как Saber'ы попытаются вас отвлечь от основного удара. Главное — не упускать из виду Lagg'ов и уничтожить их как можно быстрее. Лучше использовать стандартную тактику (снять щиты, потом выпустить два Screamer'а в корпус). Прикончив последний Lagg, займитесь Saber'ми. Когда сек-



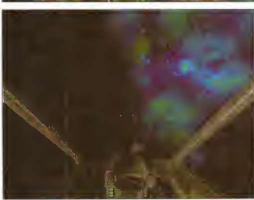
Dulce et decorum est pro patria mori











тор будет очищен, прибудет долгожданная Nappy. Пристыкуйтесь к ремонтному кораблю (для этого нужно всего лишь пролететь сквозь красные кольца перед доками Nappy). Когда перевооружение закончится, отправляйтесь в следующий квадрат.

Вот она — пресловутая база-астероид. Кроме самой базы, в квадрате находится крейсер Badanov и корвет Courgen'ов, не считая большого количества истребителей класса Saber. Первым делом нужно уничтожить передатчик на базе-астероиде, иначе через три минуты в сектор войдет чуть ли не половина флота Коалиции. Не обращая внимания ни на истребители, пытающиеся перехватить вас, ни на турели, судорожно палящие во все, что движется на форсаже, сближайтесь с базой и с помощью Screamer'ов уничтожьте передатчик. Сразу же после этого атакуйте Saber'ы, не обращая внимания на Courgen'ов, потому что скоро в квадрат войдут ваши бомбардировщики, которые могут уничтожить только истребители. Вскоре появятся ваши бомбардировщики (они появляются, когда все турели вокруг спутниковой антенны базы-астероида уничтожены; обычно ваши ведомые это делают очень быстро, даже быстрее, чем следовало бы). Нужно защитить атакующие бомбардировщики, во что бы то ни стало. Особенно во время запуска торпед, так как на этот период бомбардировщики не защищены энергетическими щитами.

Торпедный залп уничтожит крейсер Bodanov и спутниковую тарелку базы. Теперь ваша задача — разрушить крышку шахты, ведущей в недра астероида, и запустить туда Jackhammer. Крышка будет автоматически захвачена радаром. Уничтожьте ее. Отойдите на безопасное расстояние, как раз туда, где несколько красных колец показывают траекторию, по которой нужно заходить на цель. Не приближайтесь к базе-астероиду, выпустите Jackhammer с большого расстояния, иначе взрывной волной может уничтожить ваш корабль. После просмотра скриптового мультика о том, как разрушается база-астероид, можете вернуться на Reliant. Миссия завершена.

Миссия 11

Война продолжается. Бои между силами Альянса и Коалиции приобретают позиционный характер. Пользуясь этим, пираты продолжают свои рейды, причем атаки с каждым днем наносят больший и больший урон. Теперь все маршруты следования конвоев охраняются сразу несколькими эскадрильями истребителей, но, похоже, это мало помогает. Воюющие стороны слишком заняты друг другом, чтобы бороться с пиратами.

Еще один долгий брифинг. Коалиция близка к созданию нового суперсовременного фрегата под кодовым названием Zar. Также Коалиция создала новые улучшенные Врата, сквозь которые сможет пройти Zar. Последствия использования такого тандема Коалицией могут быть просто зловещими для Альянса. Командование продолжает намеченную линию в стратегии, ключевым моментом которой является нанесение превентивных ударов по противнику. Вот и на этот раз решено не дожидаться, когда Zar будет готов к боевым действиям, а сразу ударить по фрегату в строительных доках Коалиции на орбите Сатурна. Для того чтобы проникнуть в глубь космоса Коалиции, были разработаны специальные двигатели, способные открывать небольшие Врата, в которые может пролететь истребитель. Для выполнения этой дерзкой миссии были выбраны две лучшие эскадрильи Альянса: ваша "Volunteers" и "Vampires" во главе с Claus'ом Steiner'ом. Разведка сообщила, что доки защищены спутниками, на которых установлены турели. Возле доков находятся новые межпространственные Врата, которые также надлежит уничтожить. На брифинге устанавливается очередность, с которой вы должны уничтожать силы врага в этом квадрате. Сначала будут ликвидированы спутники, потом истребители, затем генератор энергетических щитов Zar'a, и только после этого в систему войдут бомбардировщики и полностью уничтожат фрегат. Конец брифинга.

Эта миссия одна из самых сложных в игре. И для успешного ее прохождения вам понадобится корабль, способный справиться с большим количеством вражеских малых звездолетов и истребителей. Кроме того, вам придется взять как минимум две ракеты типа Jackhammer, иначе завершить миссию успешно не представляется возможным.

Итак, взлет. Вам сообщают, что эскадрилья Claus'a Steiner'a "Vampires" задерживается и придется начинать атаку только "Volunteers" (нечего сказать, с хороших новостей начинается задание).

После прохода сквозь Врата вы окажитесь на орбите Сатурна, где в доках достраивается Czar. Здесь три звездолета Kurgen и пять истребителей класса Loki, которые вы встретите впервые. Хотя вам прикажут атаковать сразу спутники-турели, не обращая внимания на истребители и Kurgen'ы, все же сначала нужно разобраться со всеми Loki. Будьте осторожны, эти истребители обладают очень сильными лазерами, и, если неудачно попасть под огонь сразу двух противников, можно за несколько секунд потерять свой истребитель. Вдобавок беспрерывный огонь Kurgen'ов будет мешать вам все время. Наилучший вариант в данной ситуации – это пролетать между платформами доков, выманивая на себя Loki. Kurgen'ы

Dulce et decorum est pro patria mori

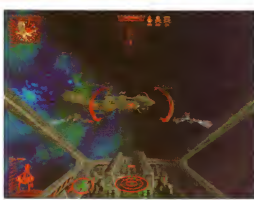
слишком громоздки, чтобы приблизиться к вашему истребителю, шныряющему в доках, а из-за плохо проработанного AI Loki очень часто врезаются как в Czar'я, так и в платформы доков. Покончив со звеном Loki, приступайте к планомерному уничтожению спутников-турелей. Десять спутников расположены по периметру доков. Просто наворачивайте круги вокруг Czar'я и попутно умножайте спутники турели.

Во время атаки один из ваших ведомых будет сканировать Czar'я на предмет местонахождения генератора энергетических щитов. Но все попытки окажутся тщетными. Прекратить миссию уже нельзя, слишком много сделано, и командование вышлет вам в помощь десантный корабль, который должен будет высадиться на Czar'я и обнаружить местонахождение генератора.

Вместе с десантниками прибудут и "Vampires" во главе с Claus'ом Steiner'ом. Почти сразу за ними в квадрат войдет крейсер Коалиции Yevstafy. Вам необходимо защитить десантный корабль, так как с Yevstafy'я взлетят сразу десять истребителей типа Azan. Первые пять из них бросятся в бой с истребителями Альянса, вторая пятерка направится в сторону десантного корабля. Вы должны последовать как раз за второй пятеркой. Они идут звеном ровно в линию, воспользуйтесь этим и с помощью Screamer'ов уничтожьте сразу всех. Даже если кто-то выживет, то за десантным кораблем он уже не полетит, а ввяжется в бой с вами. Добейте оставшиеся Azan'ы и отправляйтесь к Czar'ю. Пока десантники проводят разведку боем с целью вычисления местонахождения генераторов защитных полей флагмана, вы должны изучить строение флагмана.

Czar – это стандартный линейный флагман, формой похожий на ваш крейсер Reliant (такой же прямоугольник, только в четыре раза больше). В носовой части Czar'я находится ВПП (взлетно-посадочная полоса), а в ее начале — ворота ангара с изображением красной звезды. Наведите прицел на эмблему и выключите двигатель. После того, как десантники сообщат о расположении генераторов полей бомбардировщикам, а те торпедируют Czar'я, можете открывать огонь по воротам. Как только огнем плазменных пушек вашего звездолета вы сметете заслонку, выбирайте Jackhammer и торпедируйте реактор. Затем немедленно летите ко второму (у вас всего одна минута с момента отключения полей для того, чтобы поразить оба). Облетите вдоль флагмана и поразите второй ангар торпедой (он будет уже открыт). Помните, для захвата цели ракете типа Jackhammer нужно около десяти секунд. Время – ваш главный враг на этом этапе миссии.

Если вы успеете выполнить эту задачу за шестьдесят секунд, то можете считать, что ваша миссия успешно завершена; единственное, что вам остается, – это поспешно ретироваться, так как флагман взорвется практически сразу же после того, как вы поразите второй реактор.







Миссия 12

В новостях сообщается о подвигах двух лучших эскадрилий Альянса – о немецкой "Vampires" и международной "Volunteers" (где служите вы). Альянс контратакует Коалицию, отодвинув ее войска к Тритону. За особые заслуги вашу эскадрилью переименовывают из "Volunteers" в "Tigers". Во время Второй мировой войны у американцев была эскадрилья "Tigers" – лучшая в ВВС США, и теперь это гордое имя будет носить ваше подразделение.

Командир Enriques сообщит вам на брифинге, что теперь, получив новое имя, вы должны жить и биться в соответствии с ним. Для создания собственных межпространственных Врат Альянсу необходимы материалы (в данном случае речь пойдет о особом виде горючего), которых у него нет. Но эти материалы есть у Коалиции, что означает — настало время экспроприации.

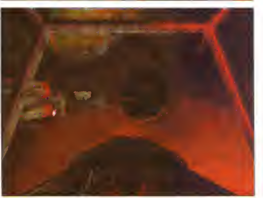
В этой миссии вам будет помогать "Ronin" – лучшая японская эскадрилья. План прост, нужно атаковать астероид — базу по добыче топлива, захватить несколько контейнеров, а затем уничтожить саму базу. Первыми в бой вступят "Ronin", их задача – отвлечь истребители, защищающие базу. Вы же будете защищать Reaper'ы – специальные звездолеты, которые и должны захватить груз. Вам необходимо уничтожить турели базы и пробить ворота, ведущие в недра базы. После того, как Reaper'ы захватят два контейнера с горючим и удалятся из астероида, вы должны вызвать цепную реакцию внутри базы, расстреляв оставшиеся контейнеры, и на форсаже удалиться как можно дальше от базы.

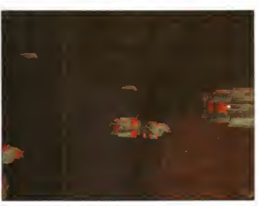
Взлетайте и направляйтесь в первый квадрат, где находится Yamato – японский флагман. Эскадрилья "Ronin" взлетит с Yamato и отправится в квадрат, где находится база-астероид Коалиции. Вы должны подождать, пока японцы не ввяжутся в бой и не отвлекут истребители Коалиции. Лидер "Ronin" сообщит, что враг проглотил наживку и отправил все истребители за его эскадрильей.

Настало время отправиться атаковать базу-астероид. "Ronin" сделали свое дело, в квадрате, где находится база Коалиции, нет ни одного вражеского истребителя. В квадрате нет, но они есть на базе. Поэтому на форсаже приближайтесь к базе-астероиду, и вскоре с него взлетят пять Lagg'ов и три Saber'а. Нельзя допустить, чтобы хотя бы один из ваших перевозчиков уничтожили.

Обычно враг, атакуя схемой Lagg'и плюс Saber'ы, использует Lagg'и для атаки на основную группу, а Saber'ы для отвлекающих маневров. В данном случае все



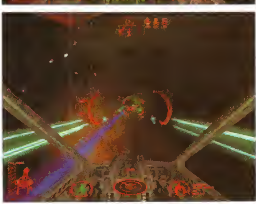












будет с точностью до наоборот. Lagg'и вступят в бой с вашим звеном, а Saber'ы незаметно прошмыгнут мимо и атакуют Reaper'ов. Поэтому сначала разберитесь с Saber'ами и только потом атакуйте Lagg'ов. Постарайтесь потратить на бой как можно меньше времени, иначе в квадрат может прибыть подкрепление.

Вслед за истребителями придет очередь защитных турелей Stalag (так называется база-астероид). Когда поверхность астероида будет очищена от пушек, взорвите металлическую пластину, закрывающую туннель внутрь базы. Не ждите, пока один из ваших ведомых отправится на разведку в этот туннель. Смело влетайте туда сами. Внутри вас ждут еще семь турелей, с которыми нужно разобраться. Не палите беспорядочно, стреляйте только когда уверены – ведь вы внутри базы по добыче горючего, а оно имеет обыкновение взрываться, если в него ненароком попасть. После того, как и внутри Stalag не останется ни одной турели, подлетите к туннелю, ведущему наружу, и выключите двигатели. Reaper'ы направятся к вам и заберут два контейнера. Процесс захвата долгий и кропотливый, так что запаситесь терпением.

Когда Reaper'ы удалятся на безопасное расстояние от базы (об этом они вам сообщат), атакуйте небольшой очередью оставшиеся контейнеры и на форсаже улетайте наружу. Время, которое у вас останется на бегство, прямо пропорционально тому, насколько сильные повреждения вы нанесете контейнерам с горючим. Поэтому, находясь почти в самом тоннеле для выхода, парой выстрелов заденьте один из контейнеров и сматывайтесь. Когда Stalag будет уничтожена, в квадрат войдет пять разъяренных Golden Warriors на истребителях типа Azan. Не обращая внимания на вас, они отправятся уничтожать перевозчики. Не давайте им даже приблизиться к Reaper'ам: используйте самонаводящиеся ракеты, отдавайте приказы ведомым: "Attack my target" — и вызывайте одного за другим пилотов Коалиции биться один на один. Не бойтесь таранить противника – иногда это самый быстрый способ отправить его на тот свет.

Уничтожив последний Azan, продолжайте сопровождение Reaper'ов до следующего квадрата. Но возле самой вашей базы опять завяжется бой. Откуда-то появятся еще шесть Golden Warriors во главе с их лидером Red Dragon'ом. Как всегда, летать они будут на Azan'ах. Разделившись на группы по три, Golden Warriors будут атаковать первой тройкой (в которой будет сам Red Dragon) Reaper'ов, а второй — вас. Атакуйте сначала Red Dragon'a и его тройку, остальными займутся ваши ведомые и не весть откуда прибывшие японцы из "Ronin". Уничтожить противника не так уж и сложно, так как численный перевес, безусловно, на вашей стороне.

Когда погибнет последний Azan, возвращайтесь на базу и — принимайте поздравления от командования.

Миссия 13

Контратаки Альянса продолжаются. Японский флагман Yamato и американский Washington продвигаются вглубь территории противника, нанося удары по силам Коалиции. Благодаря успешным действиям, даже прибывшее подкрепление не смогло остановить флагманы Альянса.

Итак, следующая миссия – брифинг. Вам предстоит встретиться со своими старыми "друзьями" — ренегатами "Cobras". Для них и предателя McGann'a командование приготовило западню. Большой конвой будет отправлен к фронту всего с четырьмя истребителями прикрытия. Командование считает, что "Cobras" клюнут на эту приманку. Кораблям эскорта дан приказ – если их атакуют, они должны создать видимость сопротивления, а затем ретироваться. И здесь вступаете в игру вы. Когда "Cobras" поведут захваченные транспортники на свою секретную базу, вы проследуете за ними. Когда они прибудут на место, вы уничтожите все истребители, а бомбардировщики из звена Gamma займутся самой базой.

Для этой миссии лучше всего выбрать Patriot, оснащенный двумя Screamer pod и двумя Raptor pod. Raptor'ы понадобятся в борьбе против истребителей, а Screamer'ы помогут против любого статичного объекта.

Итак, взлетайте. Конвой-наживка под названием Crimson Skys отправляется в путь. А прикрывают его тоже ваши старые знакомые — эскадрилья "Pumas".

Конвой отправится в первый квадрат, и через несколько минут вы последуете за ним. Как только конвой отправится во второй квадрат, вы встретите звено из шести Saber'ов и одного Saracen'a эскадрильи Black Sun. В этом бою берегите ракеты; как уже говорилось, Saber'ы не стоят даже одного Screamer'a. Вас будут подгонять, но это всего лишь действие на психику – не имеет значения, сколько вы провозитесь с этим звеном врага. В это время конвой атакуют "Cobras". Вы выдвинетесь во второй квадрат, чтобы незаметно проследовать за ними. Но вас засекут, и придется в течение двух минут уничтожить все корабли "Cobras" (это будут Grendel, Mirage, Patriot и Reaper). Вслед за этим отправляйтесь в следующий квадрат. Там вы обнаружите уничтоженный корабль, груз которого уже украден ренегатами. Благо, груз снабжен передатчиками, и местонахождение базы предателей определено. Отправляйтесь туда, чтобы покончить с пиратами раз и навсегда.

Вместо базы пиратов ваше звено наткнется на полуразрушенный форт Vanguard. Но не верьте глазам. Хотя форт и выглядит нефункционирующим, на са-

мом деле это и есть база McGann'a. Причем форт оснащен секретным оружием Коалиции – ионной пушкой. Чтобы уничтожить звездолет, этому орудию требуется всего лишь один залп. Хорошо еще, что перед выстрелом пушка должна нацелить на ваш корабль лазерный луч и лишь через тридцать секунд она может открыть огонь. С форта взлетят еще около шести истребителей типа Loki. Есть два выхода из этой сложной ситуации. Первый — быстрый, но не очень элегантный: просто выпустите все свои ракеты в ионную пушку, разнеся ее в пух и прах. Второй — элегантный, но опасный и не очень быстрый: уничтожайте пушку налетами, а если она вас возьмет в прицел, на форсаже уходите от Vanguard'a как можно дальше; когда же пушка выберет другую жертву, начинайте новый заход. И так пока ионная пушка не будет уничтожена. Уничтожив ионную пушку, атакуйте оставшиеся Loki. Не выдержав, разгневанный McGann вступит в бой. Десять разношерстных истребителей — от Lagg'ов Коалиции до Mirage'ей Альянса — вступят в бой с вашей эскадрильей. Сам же McGann будет на Phoenix'e, и именно его нужно уничтожить первым, чтобы кто-нибудь из ваших ведомых не заграбастал всю славу, убив его первым. Бейтесь как обычно, маневрируя, но не вызывайте "Cobras" в бой один на один – это бесполезно. Если вы думаете, что, уничтожив последнего из "Cobras", вы победили, то спешу вас огорчить. В квадрат войдет не кто иной, как бывший лидер вашей эскадрильи "Viper". Не пугайтесь – это не призрак, а всего лишь второй лидер предателей, который в свое время инсценировал свою смерть, чтобы его ни в чем не заподозрили. И снова грянет бой. Еще девяти истребителям "Cobras" предстоит превратиться в космическую пыль. Viper, так же как и McGann, летает на Phoenix'e, и, так же как и McGann'a, его нужно убить первым. Не жалейте ракет на него, в конце концов когда-то он был вашим командиром и достоин пары Raptor'ов. Когда квадрат будет очищен от всех истребителей противника, бомбардировщики уничтожат форт Vanguard, и с предателями "Cobras" будет покончено раз и навсегда.

Теперь со спокойной душой можно вернуться на базу, пятно позора с сорок пятых смыто кровью.

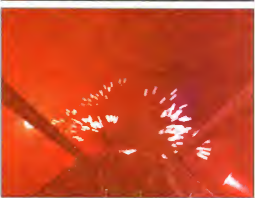




Миссия 14

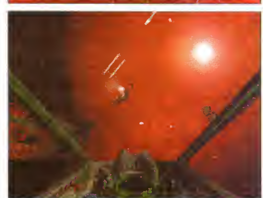
Война продолжается. С переменным успехом идут бои на фронтах. Участились случаи предательства в рядах Альянса. Вскоре будет казнен еще один предатель — французский офицер, передававший важнейшую информацию Коалиции.

Разведка обнаружила базу противника, на которой находятся новый командный центр всех межпространственных перемещений сквозь Врата в этом секторе и самые большие Врата в этой части космоса. Ваше звено должно будет пробиться сквозь несколько волн вражеских истребителей. Как сообщает разведка, ближе к базе вы должны встретить несколько больших звездолетов (Kurgen'ов или даже пару крейсеров). Когда вы очистите квадрат, бомбардировщики уничтожат командный центр. Затем вам необходимо ликвидировать четыре реактора на Вратах, тем самым разрушив переход.



Не важно, на каком истребителе вы вылетите на эту миссию, – важно, чтобы у вас было достаточно Screamer'ов для того, чтобы за несколько секунд разнести Kurgen (примерно двадцать пять штук).

Взлетайте и отправляйтесь атаковать базу врага. На подступах вы столкнетесь с четырьмя Kharhak'ами и пятью Haidar'ами. Вам прикажут атаковать турели командного центра, но этот приказ выполнять нельзя. Сначала придется уничтожить истребители Коалиции одного за другим. Потом два Kurgen'a, прикрывающих Врата. Двигайтесь на максимальной скорости, так как турели, находящиеся на Вратах, очень быстро могут уничтожить ваш звездолет. Когда в квадрате не останется ничего, кроме командного центра и Врат, можете уничтожить все турели на Вратах. Теперь уже беритесь за турели командного центра (ибо, если их уничтожить первыми, бомбардировщики войдут в квадрат, и существует опасность, что они будут уничтожены турелями Врат). Как только турели командного центра будут уничтожены, в квадрат войдут ваши бомбардировщики. Немедленно захватив их радаром, летите к бомбардировщикам на помощь, так как через несколько мгновений у них на хвосте из гиперпространства появится Kurgen. Немедленно выпускайте в этот звездолет весь свой боезапас Screamer'ов, иначе Kurgen запустит торпеду по одному из бомбардировщиков и тот будет уничтожен.



Торпеды ликвидируют командный центр, и теперь нужно уничтожить четыре реактора Врат. Задачу усложнит только что прибывший крейсер Krasny (Krasnay – в смысле "красная" — уже была, вот теперь это Krasny: или муж, или просто фантазии у разработчиков не хватило). С крейсера взлетят несколько Lagg'ов и Kharak'ов. Уничтожьте сначала генераторы, ибо, если промедлите, в квадрат прибудет подкрепление и миссия будет провалена. Когда последний реактор озарит тьму космоса ярким фейерверком, вам прикажут вернуться на базу. Но те пилоты, которые уверены в своих силах, могут остаться и уничтожить все истребители, а затем и сам крейсер.

Когда квадрат все же будет очищен, ретируйтесь и наблюдайте, посредством скриптового мультика, как взрываются Врата.

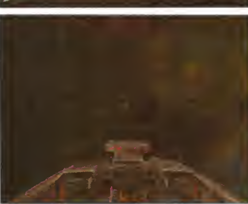


Dulce et decorum est pro patria mori











Миссия 15

Ожесточенные бои на фронтах не прекращаются. Силы Альянса уничтожили один из самых больших звездолетов Коалиции – крейсер Gagarin. Но даже после таких побед Альянс продолжает отступать. У Коалиции в два раза больше крейсеров и истребителей, и такой численный перевес станет, похоже, фатальным для Альянса.

Брифинг. Вам предстоит патрулировать несколько квадратов в поисках звездолетов противника. По обнаружению любой вражеской активности вы должны сообщить об этом на Reliant.

Влетев с Reliant, вы отправитесь в первый квадрат — и попадете в засаду. Сразу девять элитных пилотов Коалиции из Black Guard атакуют ваше звено. Вот когда будет жарко... Black Guard – лучшие AI пилоты во всей игре, а их Basilisk'и – лучшие истребители Коалиции. Бой будет очень тяжелым: нельзя лететь долго по одной траектории, нельзя пускать к себе на хвост больше двух Basilisk'ов, все время нужно маневрировать, не упускать из виду противника. Именно из виду, а не из захвата радара, так как, уходя в Cloak, Basilisk'и не засекаются радаром, но их очертания можно видеть.

Противник начнет глушить ваши передачи на Reliant, что покажется странным большинству пилотов: ведь потеря связи еще больше обеспокоит ваше командование, и оно обязательно вышлет подмогу. Пока ваши ведомые будут рассуждать о целесообразности блокирования радиопередач, в квадрат войдет еще одно звено, на этот раз состоящее из Saber'ов. Добив последние Basilisk'и, можете приниматься за Saber'ы. Почувствуете разницу между Black Guard на Basilisk'е и Black Eagle на Saber'е. Когда последний пилот Коалиции прокричит что-нибудь в агонии, до вас дойдет сообщение с Reliant. Оказывается: радиосвязь глушили не для того, чтобы вы не могли просить о помощи, а для того, чтобы Reliant не мог просить о помощи вас. Reliant сильно поврежден, вся команда эвакуирована и переправлена на Victorious – английский флагман. Вы не просто попали в засаду, а стали жертвой хорошо спланированной операции Коалиции, и теперь у вас очень маленький шанс не дать ей завершиться благополучно.

Прибыв для сопровождения Victorious в следующий квадрат, вы узнаете, что капитан Foster, оставшийся в одиночку на Reliant'е, уводит за собой флот врага, не давая атаковать вашу группу. И тут сразу с трех сторон в квадрат войдут: девять Lagg'ов с одной стороны, три Basilisk'а с другой и три бомбардировщика класса Kamov с тыла. Вы подвергнетесь атаке Black Guard немедленно, так как еще несколько Basilisk'ов выйдут из гиперпространства у вас за спиной. Запросите поддержку (в системе коммуникаций 2 – Base, 1 - Request Backup). С Lagg'ами и Kamov'ыми разберутся турели ваших крейсеров и множество истребителей, их же прикрывающих, а вот Black Guard'ами и их Basilisk'ами предстоит заняться вам. И вновь вас ждет очень тяжелая схватка, в которой очень важно не давать ни одному из противников садиться себе на хвост. Вскоре к Black Guard присоединятся восемь Golden Warriors на Azan'ах и четыре бомбардировщика Kamov, а к вам — английские истребители из эскадрильи Buccaneers.

Сразу четыре торпеды будут запущены по Victorious, и вам необходимо перехватить все до единой. Лучше приблизиться к английскому флагману и отстреливать торпеды по мере приближения, так как, если отлететь далеко от него, можно не успеть остановить какую-нибудь из них. Потом, уничтожив торпеды, вы можете атаковать и истребители.

На этой атаке еще ничего не закончится. Вы увидите заставку, показывающую, как героически погиб Reliant и его капитан Foster. Протаранив флагман Коалиции Volga, Foster спас основную группу крейсеров во главе с Victorious от гибели.

Но и на этом миссия еще не заканчивается. Вы отправляетесь на помощь к флагману Yamato, который атакован крейсерами Kiev и Evstafy. Не обращайте внимания на истребители прикрытия крейсеров Коалиции, ваша главная задача — уничтожить генераторы щитов Kiev'а и Evstafy'я. Чтобы было легче это сделать, попросите о помощи ваших ведомых, а с истребителями разберутся японцы из "Ronin".

Вскоре после того, как последний истребитель противника будет уничтожен, а от крейсеров останутся лишь обломки, вам прикажут сесть на Yamato. Теперь японский флагман – ваш новый дом.

Миссия 16

Война перешла в новую фазу. Альянс полностью переломил ход событий и начинает атаки на силы Коалиции.

На брифинге вы узнаете, что Альянс начинает серию массированных контратак. Две лучшие эскадрильи призваны начать эти операции. Первая — "Vampires", вторая — "Tigers", то есть вы.

Два крейсера Коалиции — Morzov и Pukov выбраны первыми жертвами. Ваша эскадрилья займется Morzov'ым, а "Vampires" уничтожат Pukov - флагман эскадрильи Black Guard. План атаки на крейсер стандартен: уничтожить все истребители прикрытия, взорвать генератор энергетических щитов, разбомбить все турели, вызвать бомбардировщики для завершения начатого. Также сообщается, что, ес-

Dulce et decorum est pro partia mori

ли одна из эскадрилий попадет в засаду или не сможет справиться в одиночку, то вторая команда придет ей на помощь.

Однако все пойдет, как всегда, не по плану. К Morzov'у подойдет заправочный танкер Shavrov, и вам прикажут атаковать не сам крейсер, а именно танкер, так как взрывная волна должна уничтожить и Morzov. Неожиданно в квадрат войдет группа из шести Saber'ов и двух Kamov'ых, которые начнут атаковать Yamato. Вам будет приказано не ввязываться в бой, с атакующими истребителями разберется эскадрилья "Ronin".

Выдвигайтесь в квадрат, где Shavrov заправляет горючим Morzov. Но как только вы приблизитесь к крейсеру, заправщик сразу же удалится из системы. Это засада: из гиперпространства появятся семь Basilisk'ов и два Kurgen'a. Возглавлять эту атаку будет не кто иной, как Nikolai Petrov — один из лучших асов Коалиции. Вы уже встречались с ним, но убить его не удалось; теперь же вам предоставляется великолепная возможность внести в свой послужной список еще одного аса Коалиции. Но будьте осторожны, ведь, кроме Basilisk'ов, вас атакуют еще и Saber'ы с Morzov'a и Kurgen'ы. Уничтожив все истребители противника, атакуйте Morzov'a. Пока не трогайте Kurgen'ов, потому что в случае их уничтожения Morzov покинет систему. Уничтожьте у Morzov'a сначала генераторы энергетических щитов, а затем двигатели. Когда Morzov будет обездвижен, начинайте уничтожать его турели. Затем добейте Kurgen'ы с помощью всех оставшихся ракет. Через несколько секунд прибудет Yamato и массивной торпедной атакой уничтожит крейсер Коалиции.

Вы успешно выполнили свою часть задания — даже попав в засаду, уничтожили крейсер врага. А вот "Vampires" так не повезло, как вам. Вы получите сигнал SOS от Claus'a Steiner'a и незамедлительно отправитесь в квадрат, где немецкие асы вместе со своим флагманом Bremen погибли в точно такой же засаде, в какой оказались и вы. О том, что даже катапультировавшихся пилотов Black Guard во главе с Ivan Petrov'ым они расстреляли, вы узнаете от последнего выжившего пилота "Vampires". Он также скажет, что не знает, почему его не постигла та же участь. Однако на этот вопрос пилот вскоре получит ответ, и даже быстрее, чем ожидал. Из гиперпространства выйдут Basilisk'и, и сам Ivan Petrov расстреляет последнего выжившего пилота из легендарной эскадрильи "Vampires". Сделает он это очень эффектно, попутно ответив, почему они оставили одного в живых (цитирую "To make an example to others...").

Смело ввязывайтесь в бой, сразу выбирая для атаки самого Ivan'a Petrov'a. Убить его нельзя – скрипт, зато можно отвести душу, всадив в него штук сорок Screamer'ов и при этом наблюдая, как он все еще летает без единой царапины. Вскоре все Black Guard ретируются с поля боя, и вы сможете вернуться на Yamato.

Миссия 17

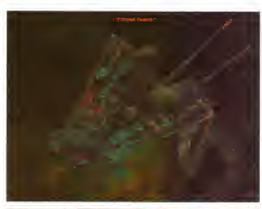
С момента начала войны Альянс еще не нес таких потерь. Недавно погибли лучшие из лучших пилотов Альянса. "Vampires" вместе с их лидером — лучшим асом Claus'ом Steiner'ом — пропали. Командование просит всех пилотов эскадрилий отомстить за смерть легендарных немцев.

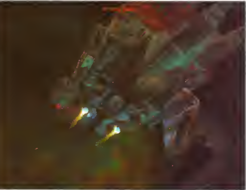
Командир Enriques сообщит вам о начинающейся операции по освобождению Тритона. Разведка наконец-то расшифровала секретный код Коалиции под кодовым названием "Nexus". Теперь Альянс знает о всех передвижениях противника в этом секторе. Поступили данные, что очень важный адмирал сил Коалиции находится на одном из кораблей очередного конвоя, проходящего сквозь линию фронта. Ваша эскадрилья "Tigers" и японская "Ronin" должны атаковать конвой, уничтожить все истребители врага, а затем обезвредить корабль, на котором находится адмирал.

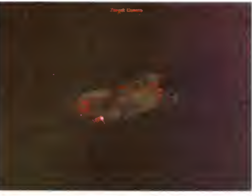
Итак, взлетайте. В первом квадрате вы нечаянно нарветесь на разведывательное звено истребителей класса Saber. Всего противников будет четверо, но времени, чтобы уничтожить их, — очень мало (шестьдесят секунд, минута то бишь). Старайтесь отдавать приказы вашим ведомым очень быстро, не экономьте ракеты, промедление в данной ситуации смерти подобно.

В следующем квадрате вы атакуете Berishev – крейсер, на котором находится адмирал. Вам прикажут атаковать Kurgen'ы в то время как эскадрилья "Ronin" будет разбираться с истребителями (их там будет шесть штук класса Kossak). Сначала нужно уничтожить генератор энергетических полей Berishev'a, а затем двигатели и пять его турелей. После этого — добить Kurgen'ы и оставшиеся истребители.

Когда сектор будет очищен, в квадрат прибудет десантный корабль. Морские пехотинцы начнут захват Berishev'a, встречая ожесточенное сопротивление в каждом отсеке, за каждым поворотом. Штурм продлится недолго — и вдруг в систему войдет группа из шести истребителей эскадрильи Golden Warriors и крейсер Antonov. От Berishev'a отделится спасательная шлюпка, в которой окажется адмирал Kulov, по прозвищу "The Butcher" (мясник). Надо сказать, адмирал вполне оправдывает данную ему кличку, ибо, покинув Berishev, он включит систему самоуничтожения и взорвет собственный крейсер со всей командой и морскими пехотинцами Альянса на борту.



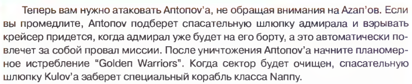












Теперь вам нужно атаковать Antonov'а, не обращая внимания на Azan'ов. Если вы промедлите, Antonov подберет спасательную шлюпку адмирала и взрывать крейсер придется, когда адмирал уже будет на его борту, а это автоматически повлечет за собой провал миссии. После уничтожения Antonov'а начните планомерное истребление "Golden Warriors". Когда сектор будет очищен, спасательную шлюпку Kulov'а заберет специальный корабль класса Nanny.

Возвратившись к Yamato, вы наткнетесь на пять истребителей Haidar эскадрильи "Scorpions". Все как один они направятся уничтожать Nanny (видимо, не ценят в Коалиции адмиралов). Не пытайтесь ввязываться в бой с истребителями, идущими прямо на вас, лучше атакуйте тех, кто явно по траектории атакует Nanny. Все же шансов у этих пилотов мало, слишком велик качественный и количественный перевес в силах в этом квадрате, и перевес этот не в их пользу. Уничтожив последний Haidar, просите разрешения на посадку. Миссия завершена.

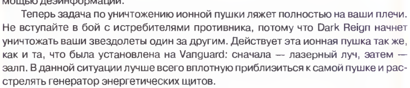


Миссия 18

Наступление на Тритон продолжается. Эта планета необходима Альянсу как источник полезных ископаемых для ведения войны.

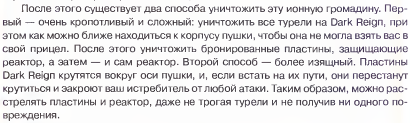
На допросах адмирал Kulov рассказал, что Коалиция построила прототип суперпушки, которая способна уничтожить флагман всего за один залп. К счастью, мы узнали о существовании этого оружия до того, как оно было полностью построено и приведено в боевую готовность. План на эту миссию прост: два флагмана Альянса — японский Yamato и английский Victorious. Ваше звено должно будет обеспечить прикрытие для атаки.

Взлетайте и направляйтесь в назначенный квадрат. Прибыв на место, вы обнаружите ионную пушку наподобие той, что вы уничтожили в битве с ренегатами "Cobras" на форте Vanguard, только эта пушка в сотни раз больше. Все будет готово к атаке, как вдруг Dark Reign (кодовое название ионной пушки) включится и откроет огонь. Одним залпом ионный луч уничтожит Victorious. Yamato начнет прогрев двигателей, чтобы уйти в гиперпространство. Оказывается, даже попав в плен, адмирал Kulov смог уничтожить еще один флагман Альянса, на этот раз с помощью дезинформации.



Теперь задача по уничтожению ионной пушки ляжет полностью на ваши плечи. Не вступайте в бой с истребителями противника, потому что Dark Reign начнет уничтожать ваши звездолеты один за другим. Действует эта ионная пушка так же, как и та, что была установлена на Vanguard: сначала — лазерный луч, затем — залп. В данной ситуации лучше всего вплотную приблизиться к самой пушке и расстрелять генератор энергетических щитов.





После этого существует два способа уничтожить эту ионную громадину. Первый — очень кропотливый и сложный: уничтожить все турели на Dark Reign, при этом как можно ближе находиться к корпусу пушки, чтобы она не могла взять вас в свой прицел. После этого уничтожить бронированные пластины, защищающие реактор, а затем — и сам реактор. Второй способ — более изящный. Пластины Dark Reign крутятся вокруг оси пушки, и, если встать на их пути, они перестанут крутиться и закроют ваш истребитель от любой атаки. Таким образом, можно расстрелять пластины и реактор, даже не трогая турели и не получив ни одного повреждения.

Когда цепная реакция уничтожит Dark Reign, ваш флагман Yamato вернется в квадрат. Теперь настала очередь истребителей Коалиции присоединиться к ионной пушке. Вам противостоят около пятнадцати Azan'ов, четыре Lagg'а и около восьми Saber'ов. Но и здесь численный перевес будет на вашей стороне, так как, кроме "Tigers" в квадрате находятся "Ronin" и "Buccaneers".

Уничтожив последний истребитель противника, возвращайтесь на Yamato, где вам воздадут заслуженные почести.

Миссия 19

Внезапный удар вглубь территории Альянса, проведенный специальными подразделениями Коалиции, потерпел неудачу. Силы Коалиции отступают на всех фронтах, Тритон блокирован, бои на поверхности планеты не прекращаются.

Брифинг в этот раз начнется с хорошей новости. Лучший ас Альянса, считавшийся погибшим в бою, — Claus Steiner жив и находится на корабле-тюрьме Saladin'е. Чтобы спасти его, вызваны лучшие асы Альянса – ваша эскадрилья. На эту миссию вы оснащены новым истребителем класса Shroud, который может становиться невидимым, как и Basilisk Коалиции. Схема атаки такова: сначала нужно обездвижить корабль-тюрьму, затем очистить квадрат от истребителей врага и эскортировать десантный корабль к тюрьме.



Взлетайте с Yamato. Отправляйтесь в первый квадрат, там необходимо очистить сектор от всех истребителей противника. Прибыв на место, вы встретите сразу восемь Haidar'ов. Используя невидимость (Cloak активизируется нажатием клавиши "K"), садитесь на хвост противнику и начинайте его планомерное уничтожение (но помните: чтобы начать атаковать, необходимо выйти из режима невидимости). Экономьте ракеты, они вам еще понадобятся. Старайтесь не давать противнику садиться вам на хвост, но если все же ему это удастся – включайте Cloak и

уходите от преследования. После того, как с разведывательной группой Коалиции будет покончено, в квадрат войдет десантный корабль под прикрытием эскадрильи "Ronin". Настало время атаковать корабль-тюрьму, и ваше звено отправляется в бой первым.

После гиперпрыжка вы попадаете в следующий квадрат, где находится сам корабль и прикрытие, состоящее из Lagg'ов, Saber'ов и пары Kurgen'ов. Теперь нужно включить режим Cloak и незаметно пробраться к самому Saladin'у. Сделать это несложно, ведь вы невидимы и вас засекут, только если начнете стрелять. Подобравшись вплотную к Gravity drive (гравитационные двигатели) корабля-тюрьмы, ожидайте приказа о начале атаки. Как только вы получите зеленый свет, атакуйте один из движков, а затем — вместо уничтожения оставшихся трех – ликвидируйте транспорт, пристыкованный к Salag (иначе он успеет сбежать в гиперпространство). Затем начинайте планомерное уничтожение турелей корабля-тюрьмы. После того, как все турели будут уничтожены, необходимо очистить район от вражеских звездолетов. Справиться с восьмью Saber'ами и четырьмя Lagg'ами очень просто, тем более когда есть возможность включать режим Cloak. Но будьте осторожны с Kurgen'ами, потому что щиты и броня вашего Shroud'a довольно слабы и шквальный огонь турелей Kurgen'a может уничтожить ваш корабль за несколько секунд. Чтобы уберечь себя от лишних повреждений, атакуйте с хвоста, уничтожьте заднюю турель и спокойно расстреляйте звездолет противника.

Когда сектор будет чист, десантный корабль и эскадрилья "Ronin" войдут в квадрат. Сразу же за ними из гиперпространства появятся восемь Haidar'ов. Нужно уничтожить истребители врага до того, как они приблизятся к десантному кораблю. Применяйте стандартную схему, вызывайте особо рьяных один на один, других связывайте огнем. Тем временем ваши морские пехотинцы попытаются спасти заключенных внутри Saladin'a. После того, как и это звено будет уничтожено, в квадрат войдут четыре истребителя класса Salin и еще два Kurgen'a. Один из пилотов Kurgen'ов сообщит, что у них на борту находятся заключенные и, если уничтожить их, погибнут и наши товарищи. Вам прикажут не атаковать эти звездолеты. Но когда Kurgen'ы отправятся уничтожать десантный корабль, то придется сделать выбор: или лучший пилот Альянса, или двадцать обычных заключенных. Выбор сделан – уничтожайте Kurgen'ов (я пытался как-то исправить положение, уничтожив турели на Kurgen'ах, в принципе они были обезоружены и не представляли опасности, но ведомые все равно их уничтожили). Десантники сообщат вам, что Claus Steiner спасен и переправлен на корабль. Начинается эвакуация, во время которой вы должны успеть справиться с оставшимися истребителями врага.

Эвакуация пройдет успешно и вы вернетесь на Yamato, но уже возле самого флагмана вашу группу атакует Scorpions – одна из лучших эскадрилий Коалиции. Всего истребителей противника будет семь (все класса Haidar), причем в бой их ведет Kariq Madis, лидер Scorpions'a. Как всегда, сначала уничтожаем корабль аса (в данном случае – корабль Kariq Madis'a). Затем атакуем всех остальных, не упуская из виду десантный корабль, ибо именно его вы защищаете. Старайтесь сбивать врага на визуальном контакте, захватив радаром транспорт со Steiner'ом, чтобы не терять корабль. Когда же все-таки удастся добить последний Haidar, возвращайтесь на базу — получать очередную медаль.

Миссия 20

Бои продолжаются на всех фронтах. Наземная операция на Тритоне завершена, столица была взята штурмом. Несколько высокопоставленных офицеров Коалиции взяты в плен и ждут суда за военные преступления, совершенные в ходе этого конфликта.

Линия фронта прорвана, Альянс наступает на врага. Силы Коалиции начинают перегруппировку для контрударов. Вашу эскадрилью отправляют перехватить один из конвоев, пытающихся перегруппироваться. Разведка сообщает, что конвой состоит из крейсера и двух тяжелых транспортов. Прикрывают их истребители класса Saber и Kossak.

Возможности вызвать подкрепление на эту миссию не будет, так как эскадрилья "Ronin" (вторая эскадрилья, базирующаяся на Yamato) сопровождает перевозку захваченного адмирала Kulov'a к командованию Альянса.

Взлетайте и отправляйтесь в заданный квадрат. Вместо конвоя на месте вы встретите чуть ли не половину флота Коалиции. Хорошо еще, что на подмогу прибудет эскадрилья "Marauders". Теперь задача вашего звена — атаковать истребители, а за это время Marauders разберутся с защитными системами флагманов и крейсеров. Крейсер Yfelsky и флагман Berigev должны быть обездвижены вами – уничтожьте двигатели этих звездолетов. Будьте осторожны с истребителями Kossak – они очень часто используют ракеты, обездвиживающие ваш истребитель на определенное время. Если в вас попадет такая ракета возле крейсера, то вы довольно быстро будете уничтожены его турелями. Поэтому не стоит приближаться к крейсеру или флагману, пока все Kossak'и не будут ликвидированы.

Как только все истребители, прикрывающие конвой, будут уничтожены, в квадрат войдут восемь истребителей класса Saber, командовать которыми будет русская летчица-ас, которую нельзя сбить (не из-за джентльменских принципов, а из-











Dulce et decorum est pro partia mori











за скрипта). Чтобы бомбардировщики могли успешно торпедировать крейсеры, нужно уничтожить носовые турели корабля, и сделать это нужно за несколько секунд. Пока звено бомбардировщиков войдет в квадрат и начнет торпедную атаку, вы должны уничтожить турели на Yfelsky.

Торпедирование удастся на славу. Сразу четыре корабля вспыхнут фейерверком. Казалось бы, нужно радоваться — ан нет, поступает сигнал SOS от "Ronin", которые попали в засаду, и вам предстоит лететь выручать недотеп-японцев. Но, к сожалению, прибыв на место, вы найдете лишь обломки звездолетов "Ronin". Японская эскадрилья погибла в неравном бою. Вы получите сообщение от адмирала Kulov'a. Оказывается, все было спланировано — от его плена до его спасения. Теперь и вы попали в засаду, Ivan Petrov – лучший ас Коалиции и еще пять Basilisk'ов атакуют вас. Сразу предупреждаю, убить Petrov'a нельзя, и в этот раз – скрипт. Зато можно уничтожить пять его ведомых. Будьте осторожны с самим Ivan'ом — хотя его убить и нельзя, но сам он вполне может это сделать. Это немного напрягает, так как, по сути, против вас воюет неуничтожаемый истребитель с летчиком-асом на борту. Так что быстрее расправляйтесь с пятью остальными Basilisk'ами, чтобы можно было со спокойной душой вернуться на базу.

Миссия 21

Осада Тритона продолжается. Чтобы помочь наземным силам, решено атаковать флот Коалиции, находящийся на обратной стороне планеты.

На эту миссию вы полетите на захваченном бомбардировщике класса Kamov. Сначала подойдете как можно ближе к флагману флота Коалиции — Varyag'y, затем, получив нужную информацию, с близкого расстояния торпедируйте этот массивный звездолет. Затем в квадрат войдут ваш флагман Yamato и еще два крейсера Альянса, и начнется настоящий ад. Для перезарядки торпедами прибудет Nanny. Вы будете продолжать торпедные атаки до тех пор, пока не получите сигнал к возвращению на базу, где пересядете уже на истребитель, и продолжите участвовать в этом бою. Причем истребитель нужно выбрать сейчас, в самом начале миссии. Чтобы пройти ее успешно, необходимо иметь около десяти ракет системы Solomon на борту своего истребителя. Самонаводящиеся тепловые ракеты Solomon просто незаменимы в борьбе с торпедами, а в этой миссии они будут слишком часто фигурировать.

Взлетайте и направляйтесь в квадрат, где расположился второй флот Коалиции. Выйдя из гиперпространства, встаньте в нужное место построения бомбардировщиков (оно обозначено красными кругами). Затем нажмите кнопку "M", чтобы сравняться скоростями со всеми остальными бомбардировщиками вашего звена. Наберитесь терпения, потому что вам предстоит нервное и медленное путешествие в сопровождении Basilisk'ов до крейсера Varyag. Когда окажетесь за хвостом Varyag'a, займите нужную позицию (которая, так же как и в прошлый раз, отмечена красными кругами). Затем ждите, пока вам не прикажут выпустить торпеды. Как только вы получите такой приказ -- выпускайте все четыре торпеды и наблюдайте за отличнейшим фейерверком. Теперь Yamato и еще два крейсера Коалиции войдут в квадрат, тогда как вам прикажут вернуться на базу и пересесть на истребитель. Подлетайте к Yamato как можно ближе — остальное сделает компьютер.

Поменяв корабль, вы снова отправляетесь в бой. Сразу же, на взлете вам сообщают, что Yamato подвергся торпедной атаке. Теперь вам и понадобятся ваши Solomon'ы, которые вы поставили на свой звездолет в начале миссии. Уничтожьте сначала ближайший бомбардировщик Kamov, затем выпускайте по торпедам с периодом в три-четыре секунды все ваши Solomon'ы. Таким образом, из более чем десяти торпед ни одна не дойдет до Yamato.

Следующим заданием будет уничтожение генераторов щитов у двух крейсеров Коалиции. Как только генераторы будут разрушены, Yamato и еще один крейсер Альянса торпедной атакой завершат бой. Вам лишь нужно добить пару истребителей и вернуться на базу.

Миссия 22

Тритон освобожден. Большинство наземных сил Коалиции сдалось в плен. Альянс продолжает контрнаступление по двум направлениям – на Юпитер и на Венеру.

На брифинге вы узнаете, что запасы ГСМ Альянса на исходе. Решено штурмом отнять у Коалиции так необходимое сейчас горючее. Для этого будет атакован топливодобывающий центр Kronshtadt. По плану, вы должны сначала уничтожить спутники-турели вокруг базы, затем спутниковую антенну, а потом и истребители. Когда же весь груз с базы будет переправлен на транспорты Альянса, цель надлежит уничтожить.

Выбрать на эту миссию лучше всего Phoenix, потому что огневая мощь у этого звездолета великолепная и маневренность на высоте. И плюс ко всему, данный истребитель очень быстрый, а на определенном этапе этой миссии скорость будет решающим фактором. Чтобы пройти миссию успешно, вам тоже понадобится загрузить на вашу машину как минимум два Solomon pod'a.

▲

Когда взлетите с Yamato, направляйтесь в первый назначенный квадрат. Здесь вы обнаружите около десяти спутников, на уничтожение которых отведено всего лишь шестьдесят секунд.

Как только прибудете в квадрат, где расположены спутники, выпустите в космос всех своих Solomon'ов. Эти ракеты будут уничтожать спутник за спутником и никогда не будут промахиваться. А вы в это время должны отлететь к самому дальнему из них (он находится примерно в трехстах километрах от вас) и начать уничтожение спутников, расположенных на максимальном удалении от зоны выхода из гиперпространства. Solomon'ы же займутся остальными спутниками. Помните – у вас всего шестьдесят секунд.

Покончив со спутниками, выдвигайтесь к Kronshtadt'у. Чтобы база не могла запросить подкрепления, вы за тридцать секунд должны уничтожить ее антенну дальней связи. Сделать это довольно просто, даже при использовании только лазеров. Не слушая приказов командования, вместо того, чтобы атаковать турели базы, вы должны уничтожить семь Haidar'ов, только что взлетевших с Kronshtadt'a.

Когда сектор будет очищен от истребителей, можете уничтожить турели, а затем и врата, ведущие внутрь базы (их всего четыре). Для экспроприации горючего Коалиции прибудут несколько Reaper'ов и один Mammoth. Сразу же за транспортниками в квадрат войдут девять истребителей системы Azan. Это ваши старые знакомые – Golden Warriors, которые уже успели обзавестись новым лидером, так как старого вы недавно убили. Не волнуйтесь, Azan'ы не полетят атаковать конвой, а просто попытаются уничтожить ваше звено. Для начала ликвидируйте звездолет их лидера; ведь один записанный на ваш счет лидер Golden Warriors — хорошо, а два — лучше. Затем спокойно расправляйтесь с остальными китайцами, впрочем, не на всех Azan'ах летят Golden Warriors; на двух истребителях, по какой-то странной причине, летят представители эскадрильи" Sabers". Пусть это вас не смущает — Azan, на котором летит "Golden Warriors", и Azan, на котором летит Saber, взрываются одинаково быстро.

Затем начнется перевозка контейнеров с Krontstadt'a на Mammoth. Наберитесь терпения, экспроприация займет около трех минут. Как только все контейнеры будут переправлены на Mammoth, база будет торпедирована и уничтожена.

Возвращайтесь на базу — вы выполнили миссию.

Однако эта же миссия может пойти совсем по другому сценарию. Если вы не уничтожите вовремя все спутники, то в квадрат войдут семь Haidar'ов. После недолгого боя Haidar'ы сбегут. Когда же вы наконец прибудете к Krontstadt'у, то там будут вас ждать около двадцати Saber'ов, десять Haidar'ов, два Kurgen'a и еще несколько звездолетов разных типов. При таком развитии сюжета провести успешно экспроприацию почти невозможно и останется лишь уничтожить базу вместе с содержимым.

Миссия 23

Наплыв добровольцев в армию Альянса продолжается. После освобождения Тритона командование Альянса пытается привести в норму экономику планеты, чтобы создать новую сырьевую базу для армии и флота. Силы Альянса наносят последние атакующие удары перед перегруппировкой.

Итак, брифинг. Сканеры вашего флагмана Yamato засекли противника. Это Pukov – флагман Black Guard, лучшей эскадрильи Коалиции. Ваша задача — атаковать Pukov'a, уничтожить всех Black Guard, а затем турели самого флагмана. После этого в систему войдет Yamato и завершит начатое.

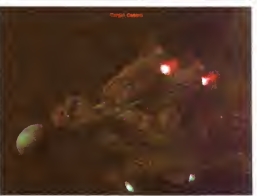
Ваш командир Enriques и только что выздоровевший Claus Steiner полетят с вами на это задание. Поистину нас ждет великая битва. Не забудьте поставить на ваш корабль побольше Screamer pod'ов, они очень пригодятся, когда Basilisk'и Black Guard будут пользоваться невидимостью.

Взлетайте. Прослушав, как ваши ведомые бравируют друг перед другом, отправляйтесь к Pukov'y. Как только вы и Yamato войдете в систему, получите сообщение от адмирала Petrov'a (отца двух братьев-асов, одного из которых вы уже убили). Русский адмирал и Claus Steiner начнут словесную перепалку, а вы тем временем начните атаковать генератор щитов Pukov'a. С флагмана поднимутся четыре Basilisk'a. Не обращайте на них внимания – продолжайте обстрел генератора до полного его уничтожения. Как только это случится, летите к вратам ангара Pukov'a. Оттуда выйдут шесть бомбардировщиков класса Kamov, и два из них вы должны молниеносно уничтожить, еще до того, как они успеют развернуться в сторону Yamato. Четыре бомбардировщика уйдут в Cloak, в то время как два других подставятся вам под обстрел, чтобы позволить остальным незаметно атаковать Yamato. Теперь можете ввязываться в бой с Black Guard, попутно уничтожая неизвестно откуда появившееся звено Saber'ов. Уничтожьте четыре Basilisk'a, затем начните планомерное уничтожение всех турелей Pukov'a.

Вскоре с Yamato взлетят четыре бомбардировщика Альянса и станут атаковать Pukov'a. А потом начнется настоящий ад. Yamato и Pukov начнут перестрелку торпедами. Вы должны переключиться на пушки с Blind Fire'ом и затем уничтожать все приближающиеся к вашему флагману смертельные снаряды. Главное —







Duice et decorum est pro partia mori











в порыве боя не протараньте одну из торпед, ибо это будет хоть и героическая, но все же смерть. Не обращайте внимания на истребители противника, главное — не пропустить торпеду в ваш флагман. Хотя и существует вероятность того, что Yamato может выдержать попадание больше чем пяти торпед, проверять эту догадку я вам не советую, лучше постарайтесь не пропустить ни одной. Когда Pukov взорвется, все истребители Коалиции покинут квадрат. Лишь несколько секунд спустя в квадрат войдут четыре Basilisk'а, за штурвалом одного из которых будет находиться Ivan Petrov. И в этот раз он сбежит, даже не пытайтесь его атаковать. Возвращайтесь на Yamato — и получайте заслуженную медаль.

Миссия 24

Вот она, последняя миссия. Спустя почти два года с начала войны вы продолжаете сражаться с превосходящими силами Коалиции.

На брифинге вы узнаете, что вашей целью на эту миссию будет Командный центр сил Коалиции (КЦСК). Разведка сообщает, что на базе КЦСК находится ионная пушка, аналог которой вы уничтожили на орбите Юпитера. Этот факт ставит под сомнение участие в операции флагманских кораблей. Чтобы Yamato мог вступить в бой, нужно уничтожить реактор пушки, а затем и гравитационные двигатели. Когда сектор будет чист от присутствия вражеских истребителей, флагман войдет в сектор и уничтожит КЦСК.

Для того чтобы эта миссия не превратилась для вас в ад, лучше выбрать Shroud. Просто ионная пушка может уничтожить ваш звездолет с одного выстрела, а целиться по вам она любит безмерно. Поэтому, выбирая Shroud, вы можете вообще забыть об угрозе быть сбитым ионной пушкой, так как в любой момент можете уйти в Cloak без опаски быть уничтоженным.

Взлетайте и отправляйтесь в квадрат, где вашу группу ожидает остальной флот Альянса. Среди союзных кораблей вы встретите и Shavrov Коалиции. Этот корабль был захвачен давно, но применить его решились только сейчас. Пока основные силы будут наносить отвлекающий удар, Shavrov подойдет вплотную к КЦСК, а за крейсером в это время будут скрываться два бомбардировщика. Как только появится возможность, они торпедируют базу противника. Весь флот отправится в нужный квадрат, где вас уже ожидает "теплый прием". Около пятидесяти истребителей противника, начиная с Saber'ов и заканчивая Basilisk'ми, атакуют вашу группу. Ввязавшись в бой, попытайтесь уничтожить как можно больше вражеских истребителей за короткий промежуток времени (пять-семь минут). Затем вам прикажут уничтожить турели КЦСК. Будьте осторожны, ионная пушка попытается взять вас в ловушку. Прячьтесь за корпусом самой базы. Медленно, одну за другой уничтожайте турели. Не обращайте внимания на истребители врага, главное — вовремя разобраться с турелями КЦСК. Когда все турели будут уничтожены, один из ваших ведомых проведет сканирование вражеской базы с целью обнаружения брешей в обороне, образовавшихся после торпедной атаки. Когда бреши будут обнаружены, в квадрат войдут Reaper'ы, которые должны будут поместить заряды в образовавшиеся после торпедирования пробоины. Сразу же за Reaper'ами в квадрат войдут и Saber'ы, которые попытаются перехватить транспорты. Вы должны не допустить этого. Когда истребители врага пойдут в атаку, вы должны выждать, а затем молниеносно атаковать с использованием как можно большего количества ракет. Лиха беда начало: в квадрат войдет еще восемнадцать истребителей врага. И вот теперь придется совсем жарко. Главное – не дать уничтожить всех Reaper'ов. В принципе спасти всех невозможно, но и сбить всех они не успеют, а чтобы взорвать КЦСК, нужно минимум четыре заряда. Поэтому нужно послать одного ведомого на звено Azan'ов, одного — на звено Saracen'ов и одного — на звено Lagg'ов. С Basilisk'ами лучше разобраться самому.

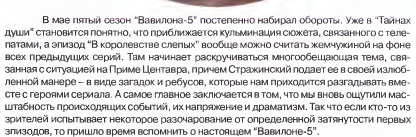
Когда заряды будут установлены, пойдет отсчет в двадцать секунд. Но детонации не произойдет из-за помех, создаваемых КЦСК. Придется собственноручно взрывать контейнеры. С безопасного расстояния обстреляйте один из контейнеров, а когда он взорвется – детонируют и все остальные и уничтожат ионную пушку КЦСК. Теперь нужно уничтожить реактор базы, который дает мощность для создания межпространственного перехода. Но реактор защищен сильной броней, пробить которую не представляется возможным. И тут еще один подвиг совершит Claus Steiner, он на своем звездолете протаранит внешнюю броню реактора. Теперь вы должны меньше чем за минуту уничтожить реактор. Осторожно, взрывная волна после уничтожения реактора может превратить ваш истребитель в металлолом.Как только реактор будет уничтожен, в систему войдут четыре Basilisk'а во главе с Ivan'ом Petrov'ым. Они попытаются уничтожить спасательную шлюпку, в которой находится Claus Steiner (Steiner жил, Steiner жив, Steiner будет жить – он и в этот раз успел катапультироваться). Перехватите Black Guard, на этот раз Petrov никуда от вас не сбежит — отомстите ему за все те нервы, что вы потратили, пытаясь уничтожить его скриптово бессмертный звездолет во всех предыдущих миссиях. Ну а дальше все довольно легко: уничтожение КЦСК и — просмотр финальной заставки.

▲

Dulce et decorum est pro patria mori

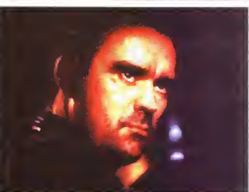
Екатерина Воронина













В мае пятый сезон "Вавилона-5" постепенно набирал обороты. Уже в "Тайнах души" становится понятно, что приближается кульминация сюжета, связанного с телепатами, а эпизод "В королевстве слепых" вообще можно считать жемчужиной на фоне всех предыдущих серий. Там начинает раскручиваться многообещающая тема, связанная с ситуацией на Приме Центавра, причем Стражинский подает ее в своей излюбленной манере – в виде загадок и ребусов, которые нам приходится разгадывать вместе с героями сериала. А самое главное заключается в том, что мы вновь ощутили масштабность происходящих событий, их напряжение и драматизм. Так что если кто-то из зрителей испытывает некоторое разочарование от определенной затянутости первых эпизодов, то пришло время вспомнить о настоящем "Вавилоне-5".

Вначале нам показали "Спираль познания" (Leaning Curve). Этот эпизод довольно важен для тех, кого интересуют минбарская культура, рейнджеры и все, что с ними связано. Однако несмотря на многие очень привлекательные моменты (в первую очередь это, конечно же, минбарцы Дурхан и Турвал, с которыми поклонники сериала могли познакомиться в книге Катрин Дреннан "Грезить в Городе Печалей"), после просмотра этого эпизода остается некий осадок, связанный с Анла'шок. Трудно спорить с тем, что Трейс и ему подобные заслуживают наказания, но вот поведение рейнджеров вызывает вопросы. Существуют ли определяемые законами границы, которые рейнджеры не будут преступать, или же они станут силой, которая будет решать, что хорошо, что плохо, кого казнить, кого миловать? Все-таки, несмотря на несовершенство как нашей, так и межзвездной законодательной системы, существует определенный порядок выявления виновных и их наказания, и нарушение этого порядка может привести к очень серьезным последствиям...

Очень интересно было после долгого перерыва увидеть Минбар и вновь ощутить его атмосферу, которую столь тонко умеет донести до зрителя Стражинский. Все-таки "Вавилон-5" обладает совершенно уникальной особенностью – его автор придумал насколько самобытные и интересные культуры, что даже мимолетная встреча с каждой из них становится праздником. Очаровательный обмен колкостями между наставниками рейнджеров Дурханом и Турвалом, трагический рассказ минбарцев о проблеме с рейнджерами-пак'ма'ра, урок, преподанный наставниками Таннеру и Растенну, – все это заставляет нас задуматься о том, насколько трудно нам воспринимать чужие взгляды, традиции, обычаи, чужой ход мыслей.

Скорее всего, самый слабый момент "Спирали познания" – это сам бандит Трейс, который вместе со своей бандой выглядит совершенно неубедительным. Увидев на экране Трейса, многие сразу вспомнили неожиданно покинувшего станцию н'грата, насекомообразного инопланетянина, который в первом сезоне являлся главарем мафии. Гарибальди пытался купить у него пропуск, Г'Кар приобретал телохранителя... В общем, н'грат был хозяином Трущоб, однако он исчез из сериала без каких-либо объяснений (точнее, объяснения были, но не связанные с сюжетом). И вот теперь, по прошествии трех сезонов, в Трущобах появляется новый претендент на этот важный пост. Но если Гарибальди и н'грат предпочитали мирно сосуществовать, Зак и Трейс сразу поняли, что они не смогут ужиться. Хотя надо честно признать, что, несмотря на похвалы Трейса в адрес Зака, тот в качестве шефа службы безопасности проявил себя не лучшим образом. Фактически получилось так, что его чуть ли не единственным информатором стала женщина, которую нанял сам Трейс, а банда была уничтожена с помощью прилетевших на "Вавилон-5" рейнджеров. И если бы не храбрость Таннера, который бросился на крик о помощи, Зак мог бы и сам оказаться в списке убитых. Но в целом появление и исчезновение Трейса воспринимается как некий искусствен-









ный ход для того, чтобы продемонстрировать особенности обучения Рейнджеров.

Эпизод "Странные отношения" запомнился в первую очередь выяснением отношений между Локли и Гарибальди и, конечно же, шокирующими сведениями из прошлого Шеридана. "Разборки" между Локли и Гарибальди начались уже в предыдущем эпизоде, но напряжение старательно сглаживал Зак, рассуждавший о разнообразных приправах. Здесь же присутствие Бестера стало тем катализатором, которое усилило возникшее напряжение, и все мы могли видеть драку между командиром станции и руководителем тайного разведывательного подразделения Альянса. Да, на станции творится нечто странное... Локли сажает Гарибальди в камеру, а затем, узнав, что Майкл пытался проникнуть в ее личное дело, отправляется к нему для окончательного выяснения отношений.

И тут все зрители узнают шокирующую новость – пожалуй, это был действительно шок. Оказывается, Шеридан, представлявшийся во втором сезоне безутешным вдовцом, скорбевшим о своей погибшей Анне, в молодости был женат на Локли! Бедный Гарибальди, на его месте каждому стало бы не по себе... Кстати, надо сразу предупредить зрителей, что их ожидают новые потрясения, связанные с прошлым Локли, – такое ощущение, что стремясь сделать персонаж более объемным, Стражинский несколько перестарался и придумал ей такое прошлое, которого с лихвой хватило бы на десяток героев.

К чести JMS надо признать, что он не стал развивать историю брака между Локли и Шериданом – если в первых эпизодах пятого сезона Трейси Скоггинс старательно обыгрывала эту ситуацию, стараясь действовать так, чтобы возбудить любопытство зрителей, то в последующих сериях о "неуставных отношениях" все начнут потихоньку забывать. Помимо самого сериала, эта история всплывает лишь два раза – в фильме "Призыв к оружию", где Шеридан просит Локли помочь ему и напоминает о прошлом, а также в эпизоде "Правя из могилы", когда Локли рассказывает о себе капитану "Экскалибура" Гидеону.

Изюминка "Странных отношений" – появление на станции Пси-копа Альфреда Бестера. Актеру Вальтеру Кенигу удалось создать настолько емкий и интересный образ, что, несмотря на антипатию многих к этому персонажу, эпизоды с его участием становятся одними из лучших в сериале. Особенно ярко это проявилось в четвертом сезоне, где Бестер получил возможность влиять на важнейшие события, и в пятом, где Кениг и Стражинский вновь преуспели в том, чтобы продемонстрировать неожиданные грани характера этого персонажа. И если здесь Бестеру пришлось улететь "не солоно хлебавши", то в ближайших эпизодах ситуация может измениться...

"Тайны души" привлекают в первую очередь работой режиссера и оператора. Надо честно признать, что сюжет эпизода во многом хромает. Конечно, история хаяков довольно интересна (хотя в чем-то она повторяет историю центавриан и истребленных ими зонов), но Франклин, пытающийся найти истину, выглядит там не слишком убедительно. Сюжетная линия, связанная с телепатами, чуть ли не впервые в пятом сезоне воспринимается более достоверной, однако у нее все равно есть довольно много недостатков. Пожалуй, самым интересным моментом является сцена воспоминаний Литы, которая была прекрасно решена режиссером в визуальном плане. Изумительная музыка и нестандартный визуальный ряд производят очень сильное впечатление даже несмотря на то, что эти воспоминания являются откровением лишь для Байрона, поскольку зрителям известно об искусственном происхождении телепатов еще со времен "За'ха'дума".

Здесь мы также становимся свидетелями кульминации взаимоотношений Байрона и Литы. Стражинский с самого начала показывал Литу как человека, которому необходимо верить, причем не просто во что-то, а в кого-то. Она верила в Пси-Корпус, верила в Коша, а теперь она поверила в Байрона. Патрисия Толлман, исполнившая роль Литы, заметила, что в этих эпизодах она впервые улыбнулась на экране – впервые за все годы съемок.

При просмотре этого эпизода возникает вопрос, как бы Стражинский показал развитие отношений между Байроном и Ивановой (ведь не секрет, что если бы Клаудиа Кристиан не ушла из сериала, именно Сьюзан стала бы возлюбленной Байрона и именно здесь реализовались бы ее скрытые телепатические способности, о которых рассказывалось в первых сезонах). Конечно, гибель Маркуса могла наложить очень серьезный отпечаток на ее характер и манеру поведения, но все равно трудно представить себе Сьюзан Иванову поющей песню вместе с Байроном, как это делала Лита в "Странных отношениях". Лите же в этом случае была бы уготовлена роль несчастного последователя Байрона, чьи чувства остались бы без ответа. В этом смысле уход Кристиан пошел на благо обеим героиням – Лита смогла стать счастливой на какое-то время, а Иванова осталась в воспоминаниях поклонников прежней Сьюзан.

Эпизод "В королевстве слепых" с сюжетной точки зрения воспринимается как жемчужина на фоне всех предыдущих серий. Можно долго говорить о великолепнейшем актерском дуэте Юрасика и Кацуласа (Лондо и Г'Кар), о ярком образе регента, созданного Демьяном Лондоном, но здесь есть значительно более важный момент - мы впервые сталкиваемся с темами, которые приведут к кульминации пятого сезона. Первые шокирующие новости связаны с тем, что творится на Приме Центавра. Конечно, все видели глаз Стража на плече регента Центаврианской Республики в эпизоде "Прозрение", однако многие успели благополучно забыть об этом, учитывая насыщенность событий в конце четвертого сезона и длительный перерыв в показе "Вавилона-5" в России. И вот наконец-то пришло время развивать эту тему, финал которой всем давно известен из "Войны без конца" и фильма "В начале" – император Лондо Моллари усыпляет своего Стража и умирает от рук Г'Кара, который тоже погибает...

И вот Лондо, прилетев на Приму Центавра вместе с Г'Каром, узнает, что регент ведет себя очень странно, никого не принимает, но при этом разгуливает по ночам пьяным и просит гвардейцев его убить. Близкий друг Лондо, рассказавший ему об этом, по-

гибает, причем его смерть обставлена как самоубийство, один из министров организует новое покушение на жизнь Моллари (первое покушение было показано в эпизоде "Странные отношения"). Лондо шокирован происходящим, он ничего не понимает. А зрители узнают еще более поражающие их подробности – оказывается, регент вынужден исполнять приказы каких-то загадочных инопланетян, скрывающихся в императорском дворце, и, самое главное, загадочные нападения на транспорты Альянса совершают центаврианские боевые корабли.

Кстати, после этого Стражинского сразу обвинили в том, что он испортил всем сюрприз, слишком рано показав, кто стоит за нападениями. Но JMS в своей манере ответил, что важен не столько сам факт, сколько его причины, следствия, важно получить ответы на вопрос "как" и "почему". Надо признать, что в этом он совершенно прав – с момента премьеры "Войны без конца" прошло уже много лет, а все до сих пор ломают голову, пытаясь понять, как же должны развиваться события, чтобы в 2278 году на Приме Центавра все произошло именно так, как было показано в этом двухсерийном эпизоде. Поэтому тема нападений на транспорты Альянса и выяснения того, кто стоит за этими атаками, вовсе не исчерпана, – наоборот, в эпизоде "В королевстве слепых" мы увидели лишь завязку этой сюжетной линии, и нас ожидает много неожиданных поворотов.



Эпизод "Трагедия телепатов" стал последним в "первой порции", которую выдал поклонникам сериала канал ТВ-6. Во многом он является предисловием к следующему эпизоду ("Как феникс из пепла") и связан с ним настолько тесно, что разрыв в показе на два месяца кажется просто невыносимым. История с телепатами вот-вот должна достигнуть своей кульминации, но ТВ-6, руководствуясь причинами, которые ведомы только этому каналу, решает резко сменить сетку вещания и приостановить показ сериала. А тысячи поклонников "Вавилона-5" не могут понять, что происходит...



Но вернемся к самому эпизоду. Главной темой его, несомненно, является ультиматум Байрона Межзвездному Альянсу и его последствия. Как мы видим, телепаты разделились – большинство осталось с Байроном, но настроенная более агрессивно часть ушла. И не просто ушла, а захватила оружие и начала нападать на персонал, который пытается проникнуть к остальным телепатам, которые заблокировали несколько отсеков. А Локли, у которой совершенно не остается пространства для маневра (как, кстати, и у Шеридана, которого терроризируют послы), вынуждена обратиться за помощью к Бестеру. Вряд ли это решение является оптимальным, но понять Локли тоже можно – она знает, что своими силами справиться с этой проблемой не сможет, однако Шеридан занят делами Альянса и не готов помочь ей. Однако появление Бестера вряд ли будет способствовать мирному разрешению ситуации, и, скорее всего, нам суждено стать свидетелями трагических событий.



Раз уж зашла речь о Локли, то можно отметить, что здесь мы впервые видим нерациональность и определенную безрассудность, столь не свойственную этому персонажу, как казалось раньше. Если Синклер и Шеридан очень любили рисковать своей жизнью, причем в ситуациях, когда это от них совершенно не требовалось, то в случае с капитаном Локли возникало ощущение, что ей такая особенность не свойственна. Но не тут-то было, и по просьбе Байрона она лично лезет по каким-то вентиляционным шахтам, чтобы пробраться к телепатам, к которым никак не могут пробиться сотрудники службы безопасности. Конечно, Байрон постоянно настаивает на том, что он не сторонник насилия, но ситуация критическая, а телепаты совершенно непредсказуемы. Поступок Локли кажется очень благородным и мужественным, однако подобные действия для командира станции слишком рискованы. Что могло произойти со станцией, если бы телепаты взяли ли бы ее в заложники?

Вторая сюжетная линия эпизода, совершенно не связанная с первой, – судьба На'Тот. Оказывается, пропавшая без вести во время бомбардировки Нарна На'Тот, бывшая помощница посла Г'Кара, была перевезена на Приму Центавра и все это время находилась в заключении. Поклонники много раз спрашивали, что случилось с На'Тот, но Стражинский говорил лишь о том, что, по его мнению, Г'Кар должен был в одиночестве пережить все случившееся. Но на самом деле все было не совсем так – персонаж исчез из сериала из-за актрис. Помощницам Г'Кара не слишком везло: вначале исчезла Ко'Дат (якобы после гибели в шлюзе), а затем Джули Кейтлин Браун, исполнявшая роль На'Тот призналась, что ее лицо больше не может выдерживать тот колоссальный слой грима, который накладывали на нее. Стражинский пригласил другую актрису – Мэри Кей Адамс, которая исполняла эту роль во втором сезоне, однако JMS был недоволен игрой актрисы, и На'Тот исчезла из сериала.



Джули Кейтлин Браун была очень рада, когда Стражинский связался с ней и пригласил на съемки. К сожалению, неожиданное появление На'Тот было несколько испорчено тем, что имена актрисы и персонажа были указаны в титрах, появляющихся в самом начале эпизода, но тут уж ничего не поделаешь, таковы правила американской кино- и телеиндустрии.

На этом, к сожалению, очередной этап показа "Вавилона-5" завершился. Видимо, руководство ТВ-6 решило, что количество показов в России должно соответствовать названию сериала, и постаралось искусственным образом довести число показов до 5 (вначале 1-3 сезоны, затем 1-4, затем повтор 4 сезона, а теперь 5 сезон, разделенный на две части). По нашим данным, возникшая пауза действительно связана с пересмотром сетки вещания, и канал обязательно покажет все оставшиеся серии пятого сезона. Согласно заявлению ТВ-6, премьера следующей серии "Вавилона-5" состоится 31 июля, в 21.40 по московскому времени. Будем надеяться, что остальные серии нам покажут без каких бы то ни было неприятных сюрпризов.





Ключевые моменты

Межзвездный Альянс

Нападения на корабли рас, входящих в Альянс, продолжаются. Нападавшие попытались посеять подозрения, размещая среди обломков фальшивые доказательства



участия в атаках различных рас, однако пока Шеридану удается удержать членов Альянса от попыток отомстить друг другу

Телепаты

Агрессивно настроенная группа телепатов смогла раздобыть оружие и начала организовывать нападения на персонал станции. Эти телепаты полагают, что это единственный способ защитить Байрона, сам же Байрон страдает из-за того, что они убивают ради него.

По просьбе Локли на станцию прилетают Бестер и группа ищеек, чтобы забрать телепатов.

Локли

Локли и Шеридан были женаты в течение трех месяцев много лет тому назад. Эти отношения закончились очень быстро, потому что они оба хотели руководить друг другом. Однако благодаря этому факту Шеридан знает, что он может довериться Локли даже несмотря на то, что она была на другой стороне во время гражданской войны.

Локли вынуждена рассказать о своем браке Гарибальди, так что теперь о нем известно четверым – Локли, Шеридану, Деленн и Гарибальди.



Лита

Судя по всему, Лита искренне поверила в то, к чему стремится Байрон. Она стремится помочь телепатам, хотя те не просили ее об этом.

Толлман: Эти эпизоды определят будущее Литы. Впервые в жизни она обрела дом. Она думала, что Пси-Корпус может стать домом для нее, но ошиблась. Затем она решила, что ее дом там, где ворлонцы, но это вновь было ошибкой – они бросили ее, когда ушли за Предел. А теперь она нашла телепатов, которые приняли ее.

Возможности Литы все-таки ограничены, хотя она сама точно не знает, где они заканчиваются.

Толлман: Лита ощущает сильный дискомфорт из-за своих усиленных возможностей… Я часто думала: "Почему бы Лите не сделать что-нибудь?" Возможно, она просто не знает, как это сделать. Она боится причинить вред. Может быть, она просто слишком сильна.

У Литы есть все, чтобы стать членом культа: она чувствует себя брошенной всем миром, ей необходимо следовать за кем-то (неважно, кто будет этим "кем-то" – Кош, Шеридан или Байрон), и она привыкла выполнять чужие требования, не задавая вопросов (это отметил Байрон в "Венце всего живущего").



Байрон

Узнав о роли ворлонцев в создании телепатов, Байрон решает использовать полученную информацию, чтобы потребовать от Альянса предоставить телепатам планету, на которой они могли бы жить. Однако он выбирает очень неудачный момент, поскольку послы озабочены нападениями на транспорты и не доверяют друг другу. Угроза обнародовать тайны послов приводит к прямо противоположному результату – теперь послы требуют от Шеридана арестовать телепатов.

Группа Байрона очень похожа на культ: небольшое количество людей, которые остро ощущают собственную исключительность (в данном случае они действительно отличаются от всех остальных) и харизматический лидер, который ради своей цели готов принести себя в жертву и старается проявлять участие к каждому члену группы. Он даже провозглашает надежду на "землю обетованную", пусть хотя бы в виде Вавилона 5.

Судя по всему, Бестер был знаком в прошлом с Байроном ("Как феникс из пепла", трилогия о Пси-Корпусе).



Франклин

Франклин получает новое задание – тщательно собрать все заболевания различных рас, которые могут передаваться от одной расы к другой. Его новые обязанности вынудят его покидать Вавилон 5, чтобы посещать метрополии рас, членов Альянса.

Зак

Зак стал полноправным шефом безопасности, однако ему пока не все удается. Главная его проблема – присутствие на станции бывшего начальника, Майкла Гарибальди. По мнению Джеффа Конвэя, Зак по-прежнему остается вторым, а Гарибальди – первым. Однако в пятом сезоне поведение Зака меняется, потому что он начал чувствовать себя в этой должности комфортно. И ему просто работать с новым капитаном.

Конвэй: Зак любит получать приказы. Дело не в том, что он глуп, он просто не интеллектуал. Он хитер и находчив, он принимает вещи такими, какими они ему видятся. Он похож на хорошо натренированного пса – ему нравится делать то, что приказывают другие.



Рейнджеры

Один из важных моментов обучения Анла'шок является мора'дум, укрощение страха. Об этом Маркус рассказывал Франклину ("Пассажир с Авалона").

Мира Фурлан сказала, что для нее эпизод "Спираль познания" явился в некотором роде откровением – оказывается, минбарская культура, представлявшаяся столь пацифистской, преисполненной мудрости и духовности, может исповедывать принцип мора'дум.

Г'Кар

Г'Кар стал телохранителем Лондо. Он принял это назначение в первую очередь для того, чтобы увидеть лица придворных-центавриан, когда перед ними появится нарн в качестве телохранителя их премьер-министра.

Дурхан

Имя Дурхана упоминалось во время поединка между Маркусом и Неруном ("Уровень 17 не числится"). Маркус проходит у него обучение владению денн'боком.

В книге "Грезить в Городе печалей" сообщается, что в 2259 году Дурхан являлся Ф'хурсна Сех, главным наставником искусства владения боевым шестом. Он следил за выковыванием новых шестов, которые изготавливаются ежегодно, и обладал полной

властью передавать посох от одного владельца другому, хотя обычно это оружие переходило от отца к сыну. Никто на Минбаре не мог получить настоящий боевой посох без санкции Дурхана.

Турвал

В книге "Грезить в Городе Печалей" написано, что до появления на Минбаре Синклера Турвал был Анла'шок На (Первый Рейнджер).

Хаяки

Государственный строй хаяков – геронтократия, правление старейших. Во главе государства стоит Великий Совет Старейшин. Цивилизация хаяков насчитывает более 7 тысяч лет.

Хаяки являются одной из двух рас, обитавших на их планете. Другая раса – хаяки-до – систематически уничтожалась самими хаяками сотни лет тому назад. Теперь хаяки медленно вымирают.

На'Тот

Когда центавриане начали бомбардировку Нарна, На'Тот находилась там ("Долгая битва в сумерках"). Вместе с другими нарнами она была захвачена центаврианами и отправлена на Приму Центавра, чтобы стать развлечением для придворных в императорском дворце. Когда она оказалась "недостаточно забавной", ее заперли в подземелье. Вскоре про нее забыли, и она пробыла в темнице два года. С помощью Лондо и Г'Кара ей удается выбраться из плена и вернуться на родину.





Любопытные детали

Локли знакома с Бестером – он расследовал убийство беглым телепатом нескольких ее подчиненных.

Теперь среди Рейнджеров можно видеть представителей нескольких рас, среди которых пак'ма'ра, йолу.

Пак'ма'ра считают себя избранными богом. Они могут есть любые живые существа, кроме рыб.

Межзвездный Альянс не имеет права вмешиваться во внутренние дела суверенных держав, входящих в него.

В Роду Моллари уже был один император, Лондо суждено стать Моллари II.

На шлеме Локли изображена птица-феникс – это тоже определенная характеристика персонажа. Например, на шлеме Шеридана виден "летающий тигр" – эмблема американских летчиков, отправившихся воевать с Японией, на шлеме Ивановой – пятиконечная звезда.



Забавные казусы

Актер, исполнивший роль сеха Турвала, уже появлялся в сериале – он сыграл роль императора Центаврианской Республики Турхана ("Пришествие Теней", второй сезон). Он также пробовался на роль минбарского лидера Дукката в эпизоде "Искупление".

Во время съемок эпизода "Странные отношения" Брюс Бокслейтнер пожаловался журналистам, что он перестал быть постоянным членом съемочной группы, потому что редко появляется на съемочной площадке – "я теперь "приглашенная звезда", сказал он.

Жены Шеридана являются зеркальным отражением минбарской системы каст: Локли – воин, Анна – рабочий (мастер), Деленн – жрец.

Самый яркий момент съемок этих эпизодов для Трейси Скоггинс – сцена с Гарибальди и Бестером, когда ей (точнее, капитану Локли) пришлось нанести нокаутирующий удар Гарибальди. Трейси сказали: "Постарайтесь промахнуться, но если нужно...". Позднее Скоггинс объяснила свои действия так: "Я почувствовала, что это было необходимо".



Дурхан, уже упоминавшийся в сериале (во время поединка между Маркусом и Неруном в эпизоде "Уровень 17 не числится"), довольно подробно описан в новелле Катрин Дреннан "Грезить в Городе Печалей". Любопытно, что он представлен там как высокий минбарец с повадками льва.

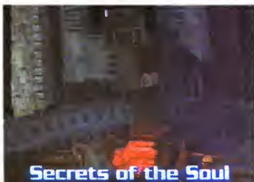
Сцена между Литой и Байроном, когда Лита предлагает ему витамины, была "списана с натуры" – как рассказала актриса Патрисия Толлман, после съемок фильма "В начале" она принесла JMS витамины, поскольку беспокоилась о его здоровье. Однако Стражинский отказался их принимать и в шутку обвинил Патрисию в том, что она "хочет его уморить".

Во время премьеры на TNT эпизод "В королевстве слепых" был показан после эпизода "День мертвых", хотя из сюжета следует, что его действие происходит на следующий день после событий эпизода "Тайны души".

Очередные сюрпризы ТВ-6, или как не надо показывать "Вавилон-5"

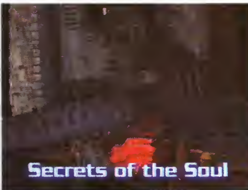
Ну что ж, канал ТВ-6 сумел очередной раз удивить поклонников "Вавилона-5". Интересно, чем этот сериал так сильно не нравится руководству канала, что ни один показ не обходится без каких-нибудь неприятностей? То оборванный перед финалом третий сезон, когда в финальных кадрах показанного последним эпизода появилась надпись "10 дней до дня Z", а сам "Вавилон-5" исчез из телепрограммы. То показанная вместо "Часа волка" первая серия пилотного фильма (из которой, кстати, было вырезано несколько фрагментов), а теперь вот оборванный посередине пятый сезон. Да, не везет "Вавилону-5" в России...

Итак, следующую серию "Как феникс из пепла" поклонники смогут увидеть лишь 31 июля, в понедельник. График показа будет таким – четыре раза в неделю, с понедельника по четверг, в 21.40. Печально, что премьера кульминационных серий пятого сезона придется на самое отпускное время, но зато, как показала практика, "Вавилон-5" лучше смотреть именно так, а не раз в неделю.











Раз в показе сериала наступил вынужденный перерыв, мы решили подвести некоторые промежуточные итоги. Конечно, такой шаг выглядел бы более логичным после премьеры эпизода "Как феникс из пепла", но тут уж ничего не поделаешь – "Пути ТВ-6 неисповедимы". Какие же выводы можно сделать на основе того, что мы увидели за эти два месяца?

Прежде всего, конечно же, все были просто очень рады увидеть вновь полюбившихся героев. Персонажи немного изменились, стали еще взрослее, еще сложнее, но это все равно те самые любимые многими Шеридан, Деленн, Гарибальди, Лондо, Г'Кар и многие другие. И это ощущение не смогли отнять у нас переводчики и дублеры студии "СВ-Дубль", которые допускали огромное количество "ляпов" как при переводе, так и при озвучивании, меняя терминологию и дублеров чуть ли не в каждой серии и даже вырезая некоторые сцены. О "ляпах", допущенных при переводе пятого сезона, можно, наверное, написать целую книгу. Чего стоят "Сиэнси", к которой постоянно обращается Локли (на самом деле речь идет о C&C, Command & Control или же просто командной рубке), гермоворота (jumpgate, или, как укоренилось со времен первых сезонов, зона перехода), Кобра Бейз (Cobra Bays, отсеки "Кобра")... Такое ощущение, что переводчики хотели превзойти свои предыдущие шедевры – спутник Юпитера Айо (хотя по-русски он всегда назывался Ио) и кентавров (так они в течение нескольких серий "обзывали" несчастных центавриан). Они даже сумели самостоятельно перевести Шекспира, не распознав в высказываниях Байрона цитаты из "Гамлета". В итоге больше всего не повезло Гарибальди: в эпизоде "Венец всего живущего" титры с названием серии возникают прямо под сидящим на столе Майклом, а голос за кадром произносит – "Образец среди животных".

Но вернемся к самому сериалу. В чем-то канал ТВ-6 не ошибся: пятый сезон действительно можно разделить на две части. Первая – вводная, а вторая значительно более емкая и насыщенная действием. Хотя, конечно же, это наблюдение не означает, что эти части можно рассматривать независимо друг от друга, и уж тем более не значит, что их можно разносить во времени на два месяца. Вторая половина пятого сезона кажется более цельной (Стражинский даже говорил, что несколько последних эпизодов на самом деле образуют один многосерийный эпизод), первая же оставляет ощущение некоторой "разбросанности". И это неудивительно – как мы уже писали, JMS был вынужден завершить гражданскую войну на Земле и все сюжетные линии, связанные с этой темой, значительно раньше чем планировал. Если бы четвертый сезон завершился бы эпизодов "Разрывы в реальном времени", где Шеридан оказывается в темнице на Марсе, вряд ли первые серии пятого сезона казались бы ненасыщенными действием. Более того, тема телепатов, берущая свое развитие на таком фоне, смотрелась бы значительно выгодно.

Но судьбе было угодно распорядиться иначе, и Стражинскому пришлось привлекать внимание зрителей другими средствами. Отсюда и определенная сюжетная пустота первых эпизодов, когда, как в первом сезоне, мы видели только намеки на основные темы. Хотя, конечно же, сразу следует сделать оговорку – слово "пустота" вообще неприменимо к тому, что делает Стражинский. Поклонники "Вавилона 5" еще могут говорить, что на фоне великолепно выстроенных с точки зрения драматургии событий, связанных с гражданской войной на Земле, первые эпизоды пятого сезона могут казаться блеклыми, учитывая их отдаленность от сюжетной арки сериала, однако даже самый слабый эпизод JMS содержит в себе очень многое. Драматизм "Очень долгой ночи Лондо Моллари", динамичность и эффектность "Взгляда с галерки", явившего собой совершенно нестандартный для телевидения способ показа главных героев, философичность "Венца всего живущего", эмоциональное напряжение "Тайн души", таинственность "В королевстве слепых" – все это в полной мере смогли ощутить зрители во время просмотра сериала.

Однако отсутствие тесных связей с аркой сериала является мнимым. С точки зрения сюжета, в первых эпизодах мы видим, как развиваются две основные темы – телепаты и центавриане. С телепатами все более ли менее понятно (кстати, Стражинского много упрекали в первую очередь именно за то, что он излишне много времени уделил этой проблеме): Байрон пытается реализовать лозунг "Мы пойдем другим путем", но обстоятельства оказываются сильнее, и, как часто это бывает, события начинают развиваться в совершенно ином направлении. Из того, что мы видели по ТВ-6, пока неясно, чем же все это закончится, однако так называемся "телепатическая линия" обязательно продолжение во второй половине сезона, причем во многом совершенно не так, как рассчитывают зрители.

Вторая тема – центавриане и ситуация, складывающаяся на Приме Центавра. Как мы уже прекрасно знаем, ничего особенного хорошего в ней нет, однако вряд ли кто-нибудь мог предположить, что эта история, начатая появлением Стража на плече регента в эпизоде "Прозрение", будет развиваться именно так: вначале загадочные нападения на транспорты Межзвездного Альянса, затем усиление напряжение, взаимные подозрения, переходящие в открытое противостояние... Хотя что-то это напоминает, не так ли? Ведь именно так все происходило во втором-третьем сезонах, когда Тени начинали вести свою игру. Уже одно это наталкивает на мысль, что все происходящее на Приме Центавра тесно связано с Тенями или их прислужниками. А что из этого всего получится, мы увидим очень скоро – большинство ожидающих нас в августе серий так или иначе будет связано с "центаврианской" темой.

Что же можно сказать о том, как главные персонажи сериала представлены в пятом сезоне? Яркие, неоднозначные, многогранные герои всегда являлись "коньком" Стражинского, в некотором роде его визитной карточкой, и по мере просмотра пятого сезона возникает впечатление, что здесь ему удалось превзойти самого себя. Даже столь любимые поклонниками Шеридан и Деленн не избежали этой участи. Можно вспомнить первую половину четвертого сезона, когда многие стали задумываться над поведением Джона и обсуждать, а не прав ли Гарибальди. Однако вряд ли когда-нибудь

действия Шеридана вызывали столь откровенно негативную реакцию у поклонников, как в пятом сезоне. Пожалуй, нет ни одного человека, который бы возражал против того, что Шеридан совершил очень серьезную ошибку, разрешив телепатам Байрона основать колонию на станции. Причем самое неприятное заключается в том, что пока – насколько мы могли видеть – он не предпринимает попыток хоть как-то разрешить сложившуюся ситуацию, предпочитая перепоручить все Локли. Но в целом, к сожалению многих поклонников, Джон в пятом сезоне как бы отошел в сторону и оказался в тени других персонажей.

Гарибальди довольно часто появлялся на экране, но, пожалуй, это был чуть ли не единственный персонаж, с которым не происходило ничего серьезного. Он организовывал инаугурации, нанимал телепатов, ругался с Локли, ел в столовой, сидел в камере – все это время оставаясь самим собой. Но стоит вспомнить четвертый сезон, где ни в одной серии Гарибальди не был таким же, как в предыдущей, и сразу станет понятно, что подобная стабильность персонажа – лишь иллюзия. Не следует забывать, что Майклу необходимо выяснить отношения с Бестером, и это "выяснение отношений" может привести к очень серьезным последствиям.

Лондо и Г'Кар становятся просто неразлучны, но в пятом сезоне главным в их отношениях является если не дружба, то хотя бы взаимное уважение, переходящее в симпатию. Будучи прекрасно осведомленными о недостатках друг друга, они постепенно учатся видеть в бывшем враге положительные качества. В четвертом сезоне казалось, что Стражинский сделал этих героев настолько многогранными и глубокими, что дальше просто некуда, однако даже в первых сериях пятого сезона JMS сумел добавить запоминающиеся штрихи к их образом. У каждого из них свой путь, они совершенно не похожи друг на друга, как по характеру, так и по восприятию действительности, но Стражинскому удалось показать нам, что у них есть нечто общее, что они могут не только уважать друг друга, но и быть друзьями, так что с течением времени мы все лучше понимаем, почему в "Войне без конца" Лондо сказал Г'Кару "дружище".

Что касается каждого из них по отдельности, то и у того, и у другого впереди нелегкий путь. Г'Кар становится все более похожим на философа, а Лондо все больше и больше увязает в проблемах большой политики. Если раньше у него было чувство, что, несмотря на помощь Мордена, событиями управляет он сам, то теперь он вынужден признать, что события развиваются сами собой, и он не может помешать этому. Начало пятого сезона свидетельствует о том, что Лондо ждут очень тяжелые времена...

Еще один очень важный персонаж в пятом сезоне – Лита. Наверное, именно эта героиня проделала самый длинный путь в своем развитии за те эпизоды, которые были показаны по ТВ-6. Бесконечно одинокая и чуждая всем в начале сезона – и вот она обретает дом и семью: телепаты принимают ее, и Лита становится родной для них. Теперь ей есть кого защищать, за кого сражаться, ради кого рисковать. По тому, как развиваются события, мы предчувствуем, что ее счастье не будет долгим (оно уже не является полным – ведь Байрон причинил ей страшную боль тем, как отреагировал на ее воспоминания), но теперь Лита уже никогда не станет прежней. Она уже давно почувствовала свою силу, но лишь теперь она нашла "точку приложения" для нее. И куда это может ее привести, мы можем только догадываться...

В заключение можно сказать о двух "новичках" во Вселенной Вавилона 5 – Байроне и Локли. По иронии судьбы, со встречи этих двух персонажей начался показ пятого сезона в России, а потом их же встречей и закончился. Новички получились довольно удачные. Байрон с первых сцен оставлял неоднозначное впечатление – казалось, что он то ли что-то скрывает, то ли что-то планирует... Сейчас этот персонаж раскрылся почти до конца, но все равно зрителя не покидает ощущение, что там, где-то очень-очень глубоко, есть что-то еще. Ведь не просто так Бестер так болезненно реагировал на Байрона – а Бестер не из тех, кто теряет душевное равновесие из-за пустяка.

Что касается Локли, то персонаж получился и вовсе замечательным. Поклонники Кристиан могут воспринять это в штыки, но если бы они знали, как с самого начала Стражинский описывал Локли... Можно сказать, что всем нам повезло, что Трейси Скоггинс очень серьезно отнеслась к своей роли, и в первую очередь благодаря этой актрисе персонаж не превратился в ходячее воплощение трезвости и рассудительности, а прошлые отношения с Шериданом позволили зрителям увидеть в ней не просто офицера Космофлота, а прежде всего женщину с нелегкой судьбой, несмотря на внешнее карьерное благополучие. JMS сразу почувствовал это и попытался реализовать эту тему в "Крестовом походе", сделав Локли главной героиней этого сериала. Конечно, отсутствие Сьюзан Ивановой не может не огорчать, но Локли не заняла чужого места – благодаря Трейси Скоггинс она завоевала свое собственное место во Вселенной Вавилона 5.

На этом мы сделаем паузу и подождем, когда ТВ-6 возобновит показ сериала. Несмотря на то, что фигуры на доске судеб расставлены и первые ходы уже сделаны, нас впереди поджидает еще немало сюрпризов – как забавных, так и трагичных. И много радостных минут просто от встречи с замечательным творением Стражинского.

Новости

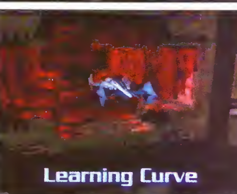
Компания "Мост-видео" выпускает кассеты с эпизодами "Крестового похода"

Вышла вторая книга из трилогии о центаврианах.

Стражинский опубликовал в сети сценарии двух неснятых эпизодов "Крестового похода".

Клуб-Вавилон - 123 585, а/я 27
e-mail: quiz@babylon5.incoma.ru
Beyond Babylon 5 - http://www.babylon5.incoma.ru
Рассылка "Babylon 5 в России" – http://subscribe.ru/kino.babylon5









Уважаемые читатели!
У вас есть уникальная возможность приобрести указанные выпуски "Навигатора Игрового Мира", а также "Энциклопедию Компьютерных Игр. Выпуск 2, 3." и спецвыпуск "Might & Magic".


№ 7'97 - 20 руб.


№ 8'97 - 20 руб.


№ 4'98 - 20 руб.

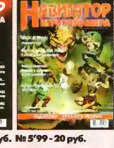

№ 6'98 - 20 руб.


№ 12'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.

№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб. № 4'99 + CD -32руб.


№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.


№ 6'99 - 20 руб. № 6'99 + CD - 32руб.

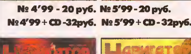


№ 7-8'99 - 20 руб. № 7-8'99 + CD-32руб.


№ 9'99 - 20 руб. № 9'99 + CD - 32руб.

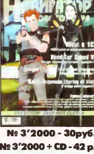
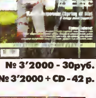
№ 10'99 - 20 руб.

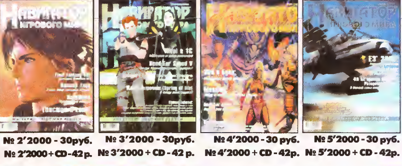

№ 11'99 - 20руб.



№ 12'99 - 30 руб. № 12'99 + CD -42р.


№ 1'2000-30руб.



№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42 р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.

№ 5'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2000 - 30 руб.

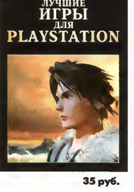

20 руб.



35 руб.



35 руб.



35 руб.

Предыдущие выпуски журнала можно приобрести в магазине А2000 т.:194-3206

Для этого нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2;***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru.***

В письме укажите, какие номера вам нужны, адрес, по которому их нужно отослать, а также общую сумму заказа.
Доставка – по почте, наложенным платежом.
В заявке обязательно укажите почтовый индекс и Ф.И.О.

